SINGSTAR КОНКУРС
СТАНЬ ЗВЕЗДОЙ

ПЕРИМЕТР ТАКТИКА
СОВЕТЫ И ПОСТЕР

ГЕЙМПАДЫ ОТ THRUSTMASTER
МИНИ-ТЕСТ

ISSN 1609-1035 (game)land



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#11(164)
ИЮНЬ 2004

BLACK & WHITE 2
БОГУ БОГОВО СТР. 44

E3
ПЕРВАЯ ИНФОРМАЦИЯ: ГЛАВНЫЕ СОБЫТИЯ, НОВЫЕ ИГРЫ, ФОТОГАЛЕРЕЯ

GANGLAND
СТР. 78
НАСТОЯЩИЙ ГАНГСТЕРСКИЙ РАЙ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
СТР. 30
ПОПРОБУЙ ЗМЕЮ НА ВКУС

WARLORDS BATTLECRY 3
СТР. 44
НОВЫЕ ПЕСНИ О СТАРОМ

HITMAN: CONTRACTS
СТР. 66
ВОЗВРАЩЕНИЕ 47-ОГО

ОБЗОРЫ
- HITMAN: CONTRACTS
- SINGSTAR
- SHINING FORCE: RESURRECTION OF THE DARK DRAGON
- ПЕРИМЕТР
- MX UNLEASHED
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
- SAMURAI JACK: SHADOW OF AKU
- ГАНГСТЕР
- ТОРМОЗИЛКИ
- HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA
- BREED
- BOOKWORM
- BATTLE FOR TROY
- THE EGYPTIAN PROPHECY – THE FATE OF RAMSES
- SERIOUS SAM ADVANCE

FULL SPECTRUM WARRIOR
ВОСХОДЯЩИЙ ХИТ
СТР. 54

МАГИЯ КРОВИ
ТОНКОЕ ИСКУССТВО ВОЛШЕБСТВА
СТР. 24

2 ГИГАБАЙТА ВИДЕО С E3! ДЛЯ ВАС И ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА. ВЫ УВИДЕТЕ ЭТО ПЕРВЫМИ!

DVD

МАЙ #11 (164) 2004

В НОМЕРЕ

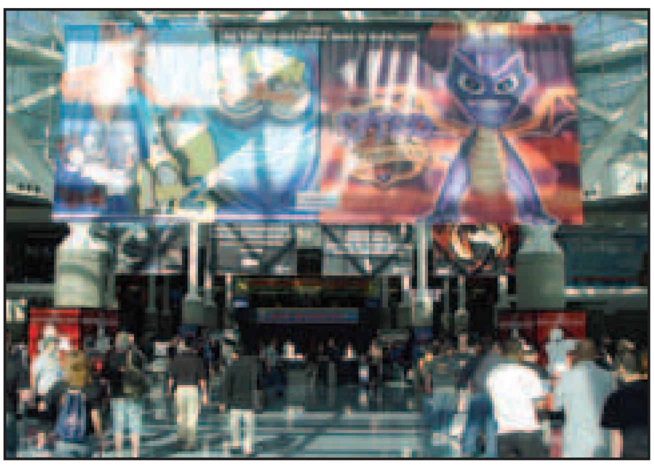


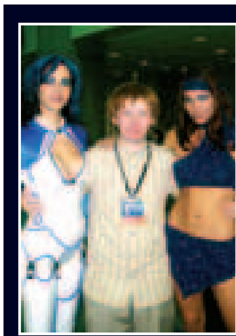












Здравствуйте,

В этом году вышло так, что выставка E3 закончилась одновременно с завершением работы над этим номером «СИ», и делегация нашего издательства еще не вернулась из солнечной Калифорнии. Мы успели подготовить подборку самых важных новостей и впечатляющую фотогалерею, а также подробный материал об одной из самых заметных игр выставки – MGS 3: Snake Eater. Но, понятное дело, самое интересное вас ждет впереди! В следующем номере мы подробно расскажем о всем наиболее интересном, что успели посмотреть на E3 2004. Впечатления от будущих хитов, информация, почерпнутая в результате общения с разработчиками, видеоролики и эксклюзивные скриншоты, – все это будет включено в репортаж!

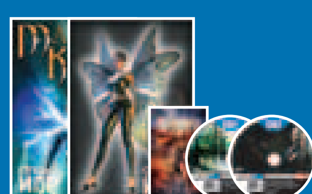
Выставка E3 во многом определила развитие индустрии на год вперед, были продемонстрированы все основные хиты, что ждут нас в 2004 году, и в наших летних номерах мы не раз еще будем возвращаться снова и снова к тому, о чем узнали здесь, вспоминать о все более мелких подробностях геймплея и обещаниях разработчиков. Мы увидели Nintendo DS и Sony PSP, и теперь можем трезво оценивать анонсы новых игр, мы знаем что ждать от Phantom и ApeXtreme, какие планы на следующий год есть у ведущих разработчиков и издателей. Сюрпризы будут – как же без этого – но мы готовы к ним, и наши читатели всегда будут держать руку на пульсе индустрии. Вместе со своим любимым журналом.

– К. ГОВОРУН

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.





ОБЗОР

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О СОРОК СЕДЬМОМ? ПОЧТИ НИЧЕГО. В НОВОЙ ЧАСТИ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ – HITMAN: CONTRACTS – У НАС ПОЯВИТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАГЛЯНУТЬ В САМЫЕ ТЕМНЫЕ ЗАКОУЛКИ ДУШИ ЛЫСОГО УБИЙЦЫ /66

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- МАГИЯ КРОВИ
- NVIDIA DUSK

БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- HITMAN: CONTRACTS
- ПЕРИМЕТР – ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ

НА ОБЛОЖКЕ: Российский проект «Магия крови» выглядит необычайно привлекательно!

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№11 (164) июнь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Михаил Разумкин razum@gameland.ru главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	NT POLARIS	15, 41, 53, 57, 81, 97, 109	«1С»	95	NETLAND	139	«УЛЬТРА»
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»	17	EXCILAND	103	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	141	MTV
04 ОБЛОЖКА	«РУССОБИТ-М»	23	SMX	113	(GAME)LAND	142	ЖУРНАЛ CGW РОССИЯ
01	«ТЕХНОТРЕЙД»	29, 39, 51, 63, 65	«РУССОБИТ-М»	117	ЖУРНАЛ МС	143	РЕД. ПОДПИСКА «СИ»
05, 10, 11, 12, 13	«АКЕЛЛА»	33	SOFTCLUB	125	МДМ-КИНО	144	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
07	МТС	35, 47, 103	«БУКА»	131	«ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ»		
09	SAMSUNG	48-49	EXCIMER	135	ЖУРНАЛ «ХАКЕР ЖЕЛЕЗО»		
17	CANON	85, 101, 105, 115, 137	E-SHOP	138	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»		

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ACTIVISION ХОЧЕТ ЗАРАБОТАТЬ МИЛЛИАРД

Activision подвела итоги финансового года. По сравнению с прошлым годом доход компании вырос на 10% и составил $947.7 млн. Прибыль возросла с $66.2 млн. до $77.7 млн. В текущем году Activision надеется преодолеть «психологический» барьер в $1 млрд. (что до сих пор удавалось считанным единицам – таким гигантам, как Electronic Arts и Take Two). Беглого взгляда на линейку готовящихся к выходу проектов достаточно, чтобы понять: прогнозы издательства вполне оправданы. Во-первых, в сентябре может-таки выйти Doom III. Во-вторых, в этом году Activision планирует выпустить сиквелы True Crime, Tony Hawk's Underground и Call of Duty. Все эти игры стали хитами, так что и продолжения публика наверняка примет на ура. Кроме того, сейчас вовсю кипит работа над проектом по лицензии фильма Spider-Man 2. Оригинальный Spider-Man разошелся тиражом аж в 3 млн. копий. Издатель же надеется, что сиквел станет еще более успешным. ■





КОРОТКО

CODEMASTERS БУДЕТ издавать Second Sight – новый амбициозный проект Free Radical Design. Игра разрабатывается для PlayStation 2, Xbox и GameCube.

КОМПАНИЯ ARGONAUT объявила о том, что работает над пока не названными проектами для PSP и Nintendo DS.

UBISOFT БУДЕТ издателем Star Ocean: Till the End of Time в Европе. В этом регионе игра должна выйти осенью.

ДАТА ЯПОНСКОГО РЕЛИЗА Final Fantasy XII перенесена с лета 2004 года на весну 2005. То есть, по сути, на год. Отговорка банальна: разработчики хотят улучшить качество финального продукта. Но, учитывая, насколько сильно Square Enix отодвинула дату выхода, можно предположить, что настоящая причина такого решения более серьезная.

MICROSOFT СОБИРАЕТСЯ сократить количество работников в Microsoft Game Studios с 1200 до 1000 человек. Это связано с тем, что за последние месяцы значительно возросло количество независимых разработчиков, создающих игры для Xbox. В связи с этим Microsoft собирается сократить количество внутренних проектов.

ПО НЕВЫЯСНЕННЫМ ПОКА ПРИЧИНАМ дата выхода Driv3r для PS2 и Xbox перенесена с 1 на 21 июня.

GRAY MATTER, новая игра от автора Gabriel Knight, не угодила руководству DreamCatcher, а потому разработка проекта заморожена.

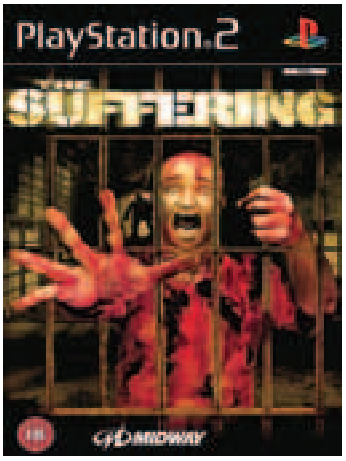
В ДРУЖНУЮ СЕМЬЮ Sports Interactive влилась студия Out of the Park Developments, известная своим бейсбольным менеджером Out of the Park Baseball, новая часть которого выйдет уже под маркой SI.

ЗАКАТ PLAYSTATION 2?

Игровое подразделение Sony с каждым годом приносит корпорации все меньше и меньше денег. Доход Sony Computer Entertainment за финансовый год составил $7.2 млрд., что на 18% ниже прошлогоднего показателя. Объем прибыли же снизился на 40%. Главная причина этого – падение темпа продаж PS2. За прошедший финансовый год в мире было продано 20.1 млн. консолей. Это на 11% меньше, чем год назад. При этом самый значительный спад наблюдается в США, наиболее стратегически важном для Sony регионе, – 37%. В то же время, это неизбежный процесс. PS2 вошла в завершающую стадию своего жизненного цикла, так что ожидать роста продаж теперь уже не приходится. Сама Sony прогнозирует, что в будущем году консолей будет продано меньше еще на 30%. При этом прибыль снизится еще сильнее, так как цена PS2 к тому времени упадет.
Все вышесказанное не должно служить поводом для беспокойства за судьбу консоли. Игры для нее продаются все лучше и лучше. За год было продано 222 млн. коробок. Это на 17% выше прошлогоднего показателя. То есть, маркетинговая машина Sony работает превосходно. В конце концов, производители консолей всегда получали основную часть прибыли не от продажи самих приставок, а от игр. И в этом смысле дела SCE идут весьма и весьма успешно. ■

НОВЫЙ ВЛАДЕЛЕЦ MIDWAY

Midway опубликовала очередной годовой отчет. Хотя дела компании идут лучше, чем прогнозировали аналитики, финансовые показатели все равно ниже, чем в прошлом году. Это даже несмотря на выход The Suffering – весьма успешного в коммерческом плане проекта (лучшего из всех, что Midway выпускала за последнее время). В связи с этим Самнер Редстоун (Sumner Redstone), глава Viacom, объявил о намерении купить контрольный пакет акций Midway. Редстоун уже является крупнейшим акционером компании. Его пакет составляет 49.3%. Он собирается увеличить его как минимум до 60%. Судя по всему, у Редстоуна большие планы в отношении Midway. Он пообещал, что изменения внутри компании (к лучшему, разумеется) начнутся в самое ближайшее время.
Для нас это очень даже хорошая новость. Конечно, никто не может поручиться, что Редстоун сделает все именно так, как обещает. Однако нынешнее положение Midway оставляет желать много лучшего. Ни обилием хитов, ни высокими продажами издательство не радует ни нас, ни себя. Так что приток «свежей крови» (а его-то и обещает Редстоун) должен благоприятно отразиться на деятельности компании. ■



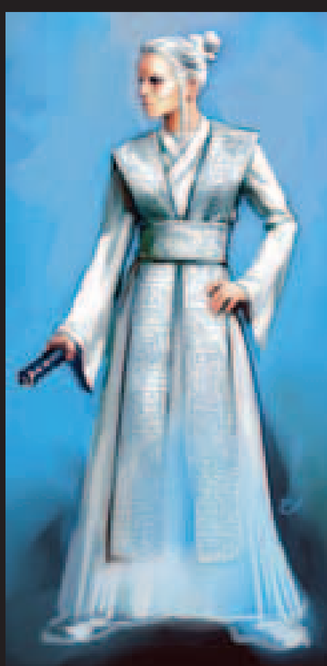
EIDOS ЗАБОТИТСЯ О СВОЕЙ НЕЗАВИСИМОСТИ

Несколько недель назад брокерская компания GNI приобрела 5.1% акций Eidos, но не сказала, от чьего имени совершалась сделка. Тут же поползли слухи, что некто планирует захватить контроль над Eidos – именно поэтому он и не желает называться. Некоторые аналитики считают, что за сделкой может стоять Роберт Бонньe (Robert Bonnier), бывший глава Scoot.com. Этот человек уже не раз использовал свое влияние в финансовых кругах для покупки крупных пакетов акций компаний.
В начале года инвестиционная компания Schroders купила 22% акций Eidos, став ее крупнейшим акционером. Таким образом, она тоже попала под подозрение. Однако аналитики считают, что планов поглощения Eidos у Schroders нет – ее интересуют лишь приносящие доход инвестиции. ■

INTERPLAY МОЖЕТ ОБАНКРОТИТЬСЯ

Если вы внимательно следили за новостями, поступавшими в течение года, то наверняка заметили, что дела Interplay шли все хуже и хуже. Ситуация стала настолько угрожающей, что компания может стать банкротом в течение нескольких месяцев, если что-то кардинально не изменится. Из годового отчета Interplay видно, что издательство не смогло расплатиться по своим текущим обязательствам перед кредиторами, не полностью рассчиталось с государством по налогам и задолжало около $250 тыс. арендных платежей, из-за чего ему, возможно, в самое ближайшее время придется освободить свой офис в Калифорнии. Interplay потеряла права на издание Baldur's Gate 3 и может лишиться лицензии Baldur's Gate: Dark Alliance. Вариантов дальнейшего развития событий может быть всего два. Либо происходит нечто из ряда вон выходящее и Interplay находит компанию, готовую купить издательство целиком, заключить соглашение о слиянии или предоставить крупный кредит (все это маловероятно), либо Interplay объявит себя банкротом. Тогда все принадлежащие компании активы будут распроданы с молотка. И судьбу Baldur's Gate, Fallout и других знаменитых сериалов будут определять уже совсем другие издательства. ■

НОВЫЙ ПРЕЗИДЕНТ LUCASARTS



Более полугода назад Саймон Джеффри (Simon Jeffrey) подал в отставку, оставив пост президента LucasArts. И только сейчас компания наконец-то объявила о назначении нового человека на эту должность. Им стал Джим Вард (Jim Ward), в настоящее время работающий в LucasFilm и возглавляющий там отдел маркетинга и распространения. Собственно, он не планирует уходить из LucasFilm в связи с новым назначением. Хочется надеяться, что это никак не повлияет на качество его работы на столь ответственном посту в LucasArts. Объявление о назначении Варда на новую должность было приурочено к официальному анонсу Star Wars: Knights of the Old Republic II. ■

ИСПАНИЯ ЛЕГАЛИЗОВАЛА МОД-ЧИПЫ

Испанский суд рассмотрел иск против магазина Innovagames, предлагавшего покупателям приобрести мод-чипы для консолей. Судья пришел к выводу, что в испанских законах нет указания на то, что распространение таких чипов запрещено. По сути, это означает, что в Испании теперь совершенно легально можно модифицировать приставки. В законах этой страны есть статья, которая запрещает распространение устройств, снимающих региональную защиту с программного обеспечения. Однако формулировка такова, что игры программным обеспечением не считаются, а потому на них его действие не распространяется. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

СОСТОЯЛСЯ ОФИЦИАЛЬНЫЙ АНОНС UFO: Aftershock от Cenega Publishing и ALTAR Interactive. Игра, как нетрудно догадаться, является прямым продолжением относительно популярной тактической игры UFO: Aftermath.

ETROM: THE ASTRAL ESSENSE увидит свет не раньше конца текущего года.

КОМПАНИЯ MICROSOFT поделилась с общественностью своей радостью – суммарный тираж Age of Empires, Age of Empires 2: Age of Kings и Age of Mythology со всеми add-on'ами и сборниками превысил пятнадцать миллионов копий.

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ экшн/RPG Bard's Tale будет озвучен британским актером Кэри Элвсом, известным главной ролью в фильме Robin Hood: Men in Tights и второстепенными ролями – в Liar Liar и Shadow of the Vampire.

УЖЕ В ИЮЛЕ НА ПРИЛАВКАХ появится EverQuest: Omens of War – восьмой по счету expansion pack к популярнейшей MMORPG.

PARADOX ENTERTAINMENT работает над второй частью Hearts of Iron.

ТОТАЛЬНЫЙ РАЗГОН

Компания VU Games разогнала сразу две принадлежащие ей студии. Потеря лицензии на торговую марку NASCAR привела к закрытию Papyrus, выпускавшей гоночные симуляторы уже более десятка лет. Что будет с ее сотрудниками, пока не ясно. Вторая пострадавшая – студия Impressions Games, ответственная за Caesar, Lords of the Realm и еще ряд проектов. Правда, справедливости ради стоит сказать, что основной состав Impressions покинул студию больше года назад и теперь работает над Immortal Cities: Children of the Nile в созданной ими же компании Tilted Mill Entertainment. ■





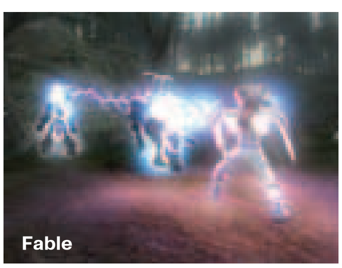
ELECTRONIC ARTS СНОВА НА ВЫСОТЕ

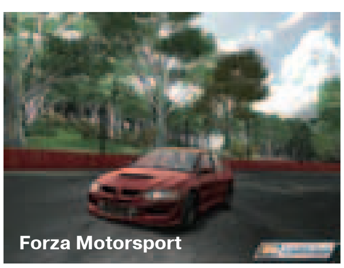
Доход Electronic Arts за финансовый год, окончившийся 31 марта, составил $2.96 млрд. Цифра сама по себе впечатляет. Однако еще больше впечатляет тот факт, что она на 19% превышает прошлогодний показатель. Прибыль компании выросла аж на 82% и достигла отметки в $577 млн. Таким образом,. Electronic Arts в очередной раз доказала, что она является крупнейшим и самым успешным игровым издательством. За прошедший год 27 (!) проектов EA разошлись тиражами свыше 1 млн. копий. Конкурентам остается только завидовать. В предстоящем году Electronic Arts планирует заработать $3.2 – $3.4 млрд. ■

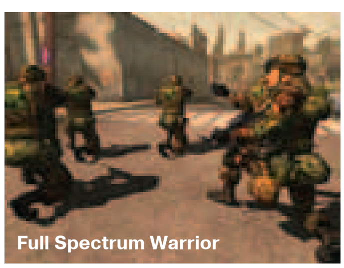
MICROSOFT ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА ИГРЫ

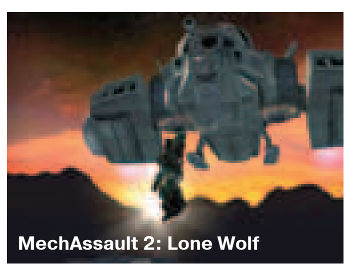
В отличие от конкурентов, Microsoft не показывала на E3 новое железо, сфокусировавшись исключительно на контенте. Благо линейка проектов на сей раз позволяла сделать такой шаг. Наиболее ожидаемой игрой, естественно, был Halo 2 – она должна поступить на прилавки магазинов (в США) уже 9 ноября. Другие громкие проекты – MechAssault 2: Lone Wolf и Full Spectrum Warrior. Не стоит забывать и об эксклюзивном (если не учитывать PC) шутере Doom III. Для него владельцам консоли пообещали кооперативный режим. Поклонникам гонок должна понравиться новая игра от Microsoft Game Studios, Forza Motorsport. В ней геймерам позволят самостоятельно создавать и модифицировать средства передвижения. Немало новых интересных проектов представили и независимые разработчики – мы обязательно расскажем о них в отдельном материале.
Не обошлось и без цифр. Microsoft сообщила о том, что уже продано 14 миллионов систем Xbox. Это значительно меньше, чем у Sony, однако больше, чем у Nintendo. Самой же важной бизнес-новостью является анонс того, что игры от EA Sports будут отныне поддерживать сервис Xbox Live (ранее Electronic Arts его упорно игнорировала). Это большая победа для Microsoft. ■


Halo 2


Fable


Forza Motorsport


Full Spectrum Warrior


MechAssault 2: Lone Wolf



ГОРОД СЛЫШИТ.
ГОРОД ЗНАЕТ.
Звонки на городские номера такие же дешевые, как и на мобильные.
СУПЕР ДЖИНС
МТС
Товар сертифицирован. Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации №№ 14665, 24136, 4817, 5544, 5607, 5608, 5964, 5965, 6731, 6955, 8233, 9830, 10004, 10014, 10015, 10020 – 10024, 11030, 14452 – 14457, 14662 – 14664, 15693, 18808, 22744, 24134, 24135, 2562, 000612, 00061.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

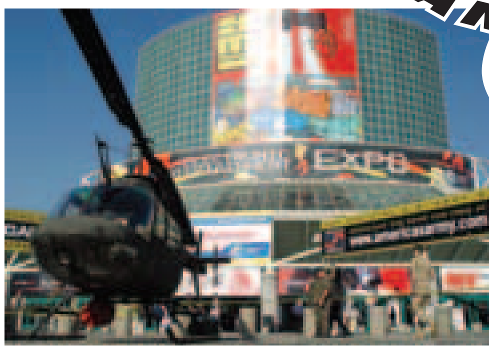
TITUS INTERACTIVE объявила о разработке студией Milestone игры Lamborghini FX о гонках на легендарных суперавтомобилях... с использованием огнестрельного оружия.

ГРЯДЕТ ДОПОЛНЕНИЕ к Massive Assault под названием Massive Assault: Phantom Renaissance. Шесть новых планет, две кампании, двадцать сценариев, десять юнитов, совместимость с Massive Assault Network – все это ждет фэнов оригинальной Massive Assault. К сожалению, когда именно ждет – неизвестно.

CLUB FOOTBALL 2005, новая игра в известной серии от Codemasters, появится также и на PC.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ E3!

Буквально перед сдачей этого номера в печать завершилась выставка Electronic Entertainment Expo 2004. Официальная статистика весьма воодушевляет. В этом году свои стенды организовали 180 новых для E3 участников. Из более чем 5000 представленных продуктов (в основном, компьютерных и видеоигр) 1000 были показаны впервые. E3 была и остается крупнейшей профильной выставкой в мире, и, помимо видимой части (анонсы новых игр), здесь и есть и невидимая – заключаются важные сделки, налаживаются контакты, проводятся семинары для разработчиков и издателей, обсуждаются важные для индустрии проблемы. В этом году более 160 экспертов делились своим опытом и своими идеями с коллегами. Впрочем, нашим читателям гораздо важнее информация об играх. В этом номере мы расскажем о самых важных анонсах, а уже в следующем появится подробнейший отчет о выставке из первых рук. ■



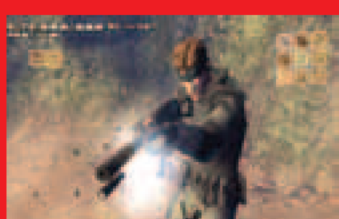
SONY РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ



Произошло давно ожидаемое снижение цены на PlayStation 2 – до $149. К сожалению, это пока верно лишь для американского рынка – в Европе ничего подобного не предвидится. Хотя есть информация о том, что конкретно в России консоль также может несколько подешеветь. На этом Sony останавливаться не собирается, цена упадет и еще раз (до $99),но наверняка уже нескоро. На пресс-конференции было заявлено, что компания приложит все усилия для того, чтобы увеличить жизненный цикл своей системы – со стандартных шести лет до десяти, а снижение цены будет постепенным.

Вторая и куда более важная новость касается PSP. Впервые было продемонстрировано, как будет выглядеть консоль. Она похожа (но не более того) на прототип, показанный публике в прошлом году, однако несколько больше по размеру. Размер экрана – 4.3 дюйма, что достаточно много для портативной системы. Обещают, что заряда аккумулятора хватает на десять часов геймплея, либо восемь часов музыки или два с половиной часа просмотра видео. Несмотря на обилие дополнительных возможностей, PSP позиционируется как обычная портативная игровая система, основная целевая аудитория которой – мужчины в возрасте от 18 до 34 лет. На выставке были анонсированы конкретные проекты, включая игры серий Gran Turismo, Ridge Racer, Metal Gear и Wipeout.

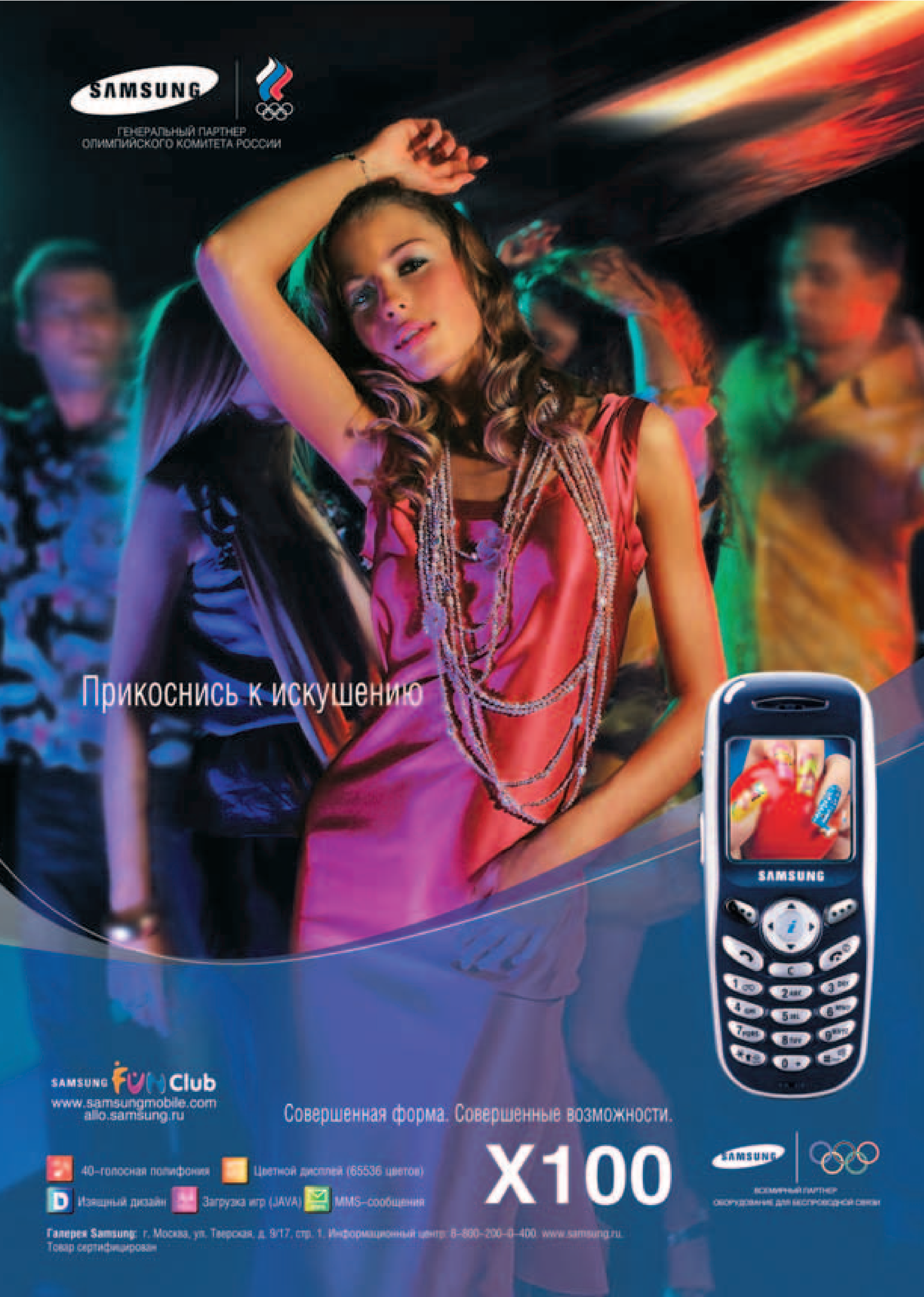
Зато о PlayStation 3 на выставке не было сказано ничего нового. В очередной раз подтвердили, что в консоли следующего поколения будет использоваться процессор Cell и сообщили, что первые прототипы рабочих станций на базе новой технологии должны появиться уже в конце этого года. А пока нам предстоит наслаждаться сетевыми возможностями PlayStation 2 – Sony обещает, что к Рождеству на прилавках будет лежать сотня игр с online-режимом. ■











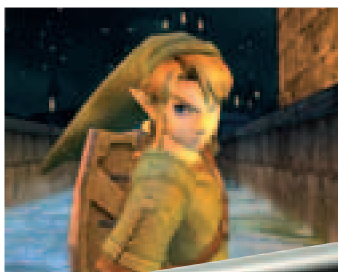
SAMSUNG
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ
Прикоснись к искушению
SAMSUNG
SAMSUNG FUN Club
www.samsungmobile.com
allo.samsung.ru
Совершенная форма. Совершенные возможности.
X100
SAMSUNG
40-голосная полифония
Цветной дисплей (65536 цветов)
Изящный дизайн
Загрузка игр (JAVA)
MMS-сообщения
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru.
Товар сертифицирован

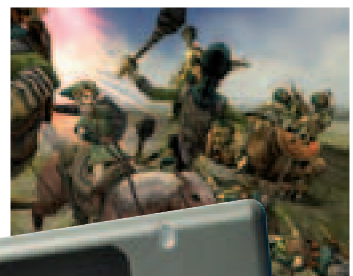
ПУТЬ NINTENDO

Загадочная портативная система Nintendo DS была впервые продемонстрирована публике. Авторы многих фейковых фотографий угадали, консоль выглядит вполне ожидаемо. С функциональностью дело обстоит несколько иначе. «Начинка» системы позволяет выводить графику уровня Nintendo 64, причем на обоих экранах сразу. Понятное дело, что на одном из экранов можно выводить карту и инвентарь, освободив геймера от необходимости нажимать на паузу и бродить по меню. Второй помимо всего прочего реагирует на нажатие (пальцем или стилусом), и Nintendo позиционирует эту фичу как возможность создавать для игр абсолютно уникальную систему управления. В дополнение к этому имеется еще и встроенный микрофон, и нам обещают проекты, поддерживающие распознавание голоса! Что касается сетевых возможностей, то DS может устанавливать WiFi-соединение с другими консолями и выходить в Интернет. Среди продемонстрированных на выставке готовых приложений была и система обмена графическими сообщениями (текст и картинки рисуются на втором экране, а затем отправляются друзьям на их DS). Не обошлось и без игр – от нового проекта серии Metroid до ролевой игры от Square Enix. Представитель Nintendo заявил, что в Японии и США система появится уже в этом году, в Европе и Австралии – начале следующего.

Напротив, о наследнике GameCube было сказано лишь то, что работа над ним идет, и в нем будут использованы столь же оригинальные решения, что и в Nintendo DS. Гипотетический прямой потомок Game Boy Advance (ранее речь шла о том, что DS – есть третий путь, и это не конкурент для GBA) даже не был упомянут. Видимо, потому что компания планирует максимально продлить жизнь своей существующей системе. С большой помпой на выставке продвигались сетевой адаптер (беспроводное соединение) и возможность проигрывать видео.

Что касается игр, то наибольшей неожиданностью оказался трейлер новой Legend of Zelda для GameCube. Главный герой – взрослый Линк (как в ранних технических демках первой части или в Soul Calibur II), соответственно, кардинально сменилась и атмосфера. ■



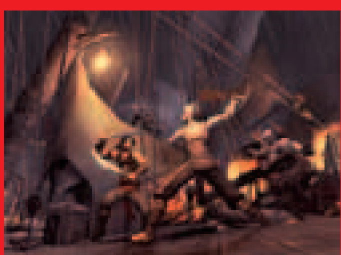




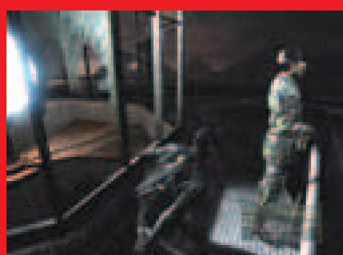
ПРИНЦ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Ubisoft представила на E3 немало абсолютно новых проектов. С большой помпой прошла презентация нового Prince of Persia, сиквела одной из лучших игр прошлого года. Разработчики продемонстрировали ошеломляющую графику, новый внешний облик главного героя, а также упорно продвигали в умы журналистов мысль о том, что концепция игры кардинально сменилась. В основном это касается обновления системы боя, где появилось больше свободы действий, и значительно пополнился запас приемов. Prince of Persia 2 выйдет ближе к концу этого года на всех платформах и наверняка окажется одним из основных претендентов на звание игры года.

Другой громкий сиквел – Splinter Cell 3 – также был представлен в виде ролика. Наш любимый Сэм Фишер должен предотвратить новую Мировую войну, уничтожив корейскую террористическую группу. Обещают новый графический движок, умный AI и нелинейные миссии – здесь все вполне ожидаемо. О дате релиза и платформах пока ничего не известно. ■



Prince of Persia 2



Splinter Cell 3

NOKIA НЕ СДАЕТСЯ

Обновленная версия N-Gage – вот главный козырь компании в борьбе с конкурентами. Она на 20 процентов меньше, удобнее в обращении, снабжена более ярким экраном и способна работать без подзарядки 10 часов (в режиме игровой системы). Чтобы вставить карточку с игрой, теперь не нужно разбирать N-Gage, не требуется и бродить по меню (есть специальная кнопка быстрого запуска). Цена составит всего $199 (в комплект входит игра Tony Hawk's Pro Skater), однако некоторые операторы мобильной связи могут продавать ее и дешевле – за $99. Неплохо дела обстоят и с библиотекой интересных проектов – в течение этого года должно выйти около 50 игр, причем 60-70 процентов из них будут снабжены сетевым режимом. Nokia делает акцент на том, что N-Gage QD – система для взрослых геймеров, поэтому шутеры вроде Call of Duty и Ashen должны особенно понравиться целевой аудитории. На выставке несколько выбивалась из ряда Pocket Kingdom, сетевая RPG от Sega с ее яркой мультяшной графикой и неторопливым геймплеем. ■



The Elder Scrolls



Spider-Man 2



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 28.04-16.05

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Bionicle (PS2, Pal)	14
2	Grand Theft Auto: Vice City (PS2, Pal) Platinum	13
3	Хоббит (PS2, Pal)	13
4	This is Foolball 2004 (PS2, Pal)	12
5	Rise to Honour (PS2, Pal)	11
6	Need for Speed Underground (PS2, Pal)	11
7	Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, Pal)	11
8	James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, Pal)	10
9	Tekken 4 (PS2, Pal) Platinum	10
10	Gran Turismo 3 A-Spec (PS2, Pal) Platinum	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Counter Strike Condition Zero (рус. кор.)	21
2	Battlefield Vietnam (рус. кор)	15
3	Need for Speed Underground (рус. кор)	15
4	Фабрика звезд	15
5	Far Cry	13
6	Empire Earth (русская версия)	11
7	Sims Double Deluxe (рус. кор)	11
8	Lords of the Rings: Return of the king (рус. кор)	10
9	Singles	10
10	Half-Life Generation 3 (рус. кор)	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Far Cry	41
2	Painkiller – крещеный кровью	33
3	Kill Switch	23
4	Фабрика звезд	19
5	Снайпер	15
6	Князь тьмы	14
7	Singles	13
8	Операция Silent Storm. Часовые	11
9	Spell Force	11
10	Call of Duty	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 26.04-09.05

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	James Bond 007: Everything or Nothing	64
2	Ratchet and Clank	51
3	Tom Clancys Rainbow Six 3	48
4	Gran Turismo 3 A-Spec	46
5	Crash Bandicoot: the Wrath of Cortex	42
6	GTA: Vice City	40
7	Need for Speed Underground	35
8	Eye Toy Play	33
9	Ghosthunter	33
10	Hobbit /русская версия/	33

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 17.04 – 24.04

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Hitman: Contracts**	**Eidos**
2	**Far Cry**	**Ubisoft**
3	**The Sims**	**Electronic Arts**
4	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
5	ToCA Race Driver 2	Codemasters
6	Battlefield Vietnam	
7	Unreal Tournament 2004	Atari
8	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
9	Counter-Strike: Condition Zero	Sierra
10	The Sims: Unleashed	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Hitman: Contracts**	**Eidos**
2	**UEFA Euro 2004 Portugal**	**Electronic Arts**
3	**Fight Night 2004**	**Electronic Arts**
4	Transformers Armada: Energon	Atari
5	Sonic Heroes	Sega
6	England International Football 2004	Codemasters
7	James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts
8	LMA Manager 2004	Codemasters
9	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
10	This Is Football 2004	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Harvest Moon: A Wonderful Life**	**Ubisoft**
2	**Sonic Heroes**	**Sega**
3	**Super Mario Sunshine**	**Nintendo**
4	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami
5	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
6	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Square Enix
7	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
8	Super Monkey Ball	Sega
9	Serious Sam: Next Encounter	Global Star
10	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Hitman: Contracts**	**Eidos**
2	**ToCA Race Driver 2**	**Codemasters**
3	**UEFA Euro 2004 Portugal**	**Electronic Arts**
4	Fight Night 2004	Electronic Arts
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
6	Manhunt	Rockstar
7	England International Football 2004	Codemasters
8	Grand Theft Auto: Double Pack	Rockstar
9	Project Gotham Racing	Microsoft
10	Project Gotham Racing 2	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	**Derby Stallion 04**	**Enterbrain**	**PS2**
2	**Kinninkuman Generations**	**Bandai**	**PS2**
3	**Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror**	**Nintendo**	**GBA**
4	Dragon Quest V	Square Enix	PS2
5	Rockman Zero 3	Capcom	GBA
6	Crimson Tears	Capcom	PS2
7	Mario Golf: GBA Tour	Nintendo	GBA
8	Generation of Chaos IV: Shinten Makai	Idea Factory	PS2
9	Famicom Mini 01: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
10	Pokemon Fire Red	Nintendo	GBA

КОММЕНТАРИЙ

Sonic Heroes – пожалуй, самый главный коммерческий успех Sega за последние годы. Также обратите внимание на возвращение Harvest Moon на вершину чарта для GameCube. И без снижения цены!

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ИЮНЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	1	A Sound of Thunder	Bam! entertainment	США	Xbox
	1	Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage	VU Games	США	GBA
	1	DroneZ	Metro3D	США	Xbox
	1	Duel Masters: Sempai Legends	Atari	США	GBA
	1	Judge Dredd: Dredd Versus Death	Evolved Games	США	Xbox
	1	Malice	Mud Duck Productions	США	PS2, Xbox
	1	Spyro Orange: The Cortex Conspiracy	VU Games	США	GBA
	1	Traps of Darkness	Strategy First	США	PC
●	1	The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	VU Games	США	Xbox
	2	Cartoon Network Collection Volume 1	Majesco Games	США	GBA
	2	Codename: Kids Next Door Volume 1	Majesco Games	США	GBA
●	2	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	EA Games	США	PS2, Xbox, GC
	2	Jimmy Neutron: Game Boy Advance Video Volume 1	Majesco Games	США	GBA
	4	Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Европа	PS2
●	4	F-Zero: GP Legend	Nintendo	Европа	GBA
	4	Fair Strike	Buka Entertainment	Европа	PC
●	4	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	EA Games	Европа	Xbox
●	4	Outfront	Codemasters	Европа	PC
	4	Perfect Ace 2: The Championships	Oxygen Interactive	Европа	PS2
	6	Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	США	PS2
	6	D-Day	Monte Cristo Multimedia	США	PC
	7	Classic NES Series: Bomberman	Nintendo	США	GBA
	7	Classic NES Series: Donkey Kong	Nintendo	США	GBA
	7	Classic NES Series: Excitebike	Nintendo	США	GBA
	7	Classic NES Series: Ice Climber	Nintendo	США	GBA
	7	Classic NES Series: Pac-Man	Nintendo	США	GBA
●	7	Classic NES Series: Super Mario Bros.	Nintendo	США	GBA
●	7	Classic NES Series: The Legend of Zelda	Nintendo	США	GBA
●	7	Classic NES Series: Xevious	Nintendo	США	GBA
●	7	Puyo Pop Fever	Sega	США	Xbox
●	7	ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	США	PC, PS2, Xbox
●	7	The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	США	Xbox
●	8	Blitzkrieg: Burning Horizon	CDV Software GmbH	США	PC
●	8	Full Spectrum Warrior	THQ	США	Xbox
	8	Ribbit King	Bandai	США	PS2, GC
	8	Room Zoom	Jaleco Entertainment	США	PC, Xbox
●	8	Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon	Atlus Co.	США	GBA
●	8	Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Namco	США	PS2
●	14	BlowOut	Majesco Games	США	PC
	14	Drake of the 99 Dragons	Majesco Games	США	PC
●	14	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	США	PS2, Xbox
●	14	Sabre Wulf	THQ	США	GBA
	15	Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums	bam! entertainment	США	PS2, Xbox, GC
	15	IndyCar Series 2005	Codemasters	США	Xbox
●	15	McFarlane's Evil Prophecy	Konami	США	PS2
	15	MTV Music Generator 3: This Is the Remix	Codemasters	США	PS2, Xbox
	15	The Mummy	Konami	США	PC
	15	War Chess	Jack of All Games	США	PS2
●	15	Worms 3D	Acclaim	США	Xbox

PHANTOM ГДЕ-ТО РЯДОМ

Вся игровая пресса смеялась над Infinium Labs, однако на выставке E3 все-таки были представлены и консоль Phantom, и сетевой сервис для нее. Ясна и концепция проекта: Phantom позволяет играть в уже существующие проекты для PC на хорошем широкоэкранном телевизоре, сидя в кресле с джойстиком в руках (или традиционными клавиатурой с мышкой). Это удобно и вполне комфортно. Обычные диски с играми при этом вам не подойдут – их надо скачивать (требуется широкополосное соединение) с помощью службы Phantom Gaming Service. Не бесплатно, разумеется. Выбор обещает быть богатым – на выставке можно было опробовать Unreal Tournament 2004. Однако вряд ли стоит ожидать появления эксклюзивных проектов.

Альтернативный вариант предложили компании DISCover и Apex Digital – свою консоль ApeXtreme. Фактически это set-top box, умеющий проигрывать DVD, CD, музыку в формате MP3, а также запускать игры для PC. Благодаря новой технологии от DISCover, система умеет оптимизировать графику в PC-проектах так, чтобы она нормально смотрелась и на обычном телевизоре. Установка же программного обеспечения на жестких диск происходит в фоне, как на Xbox. На выставке впервые была продемонстрирована готовая версия ApeXtreme, можно было и поиграть на ней (например, в Call of Duty). ■



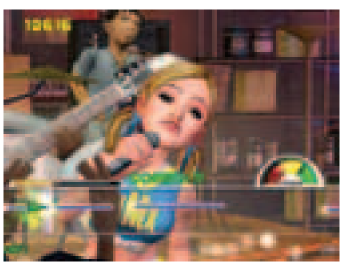
Phantom



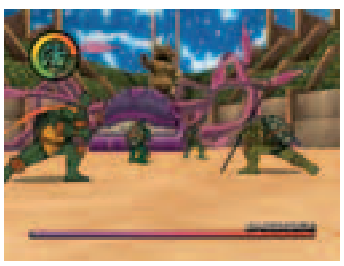
ApeXtreme

ЧЕРЕПАШКИ ДЕРУТСЯ С ЧЕСТЬЮ

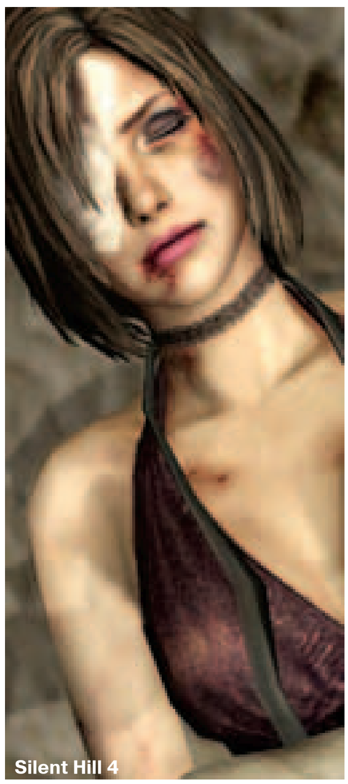
Об играбельной версии Metal Gear Solid 3 вам подробнее расскажут в отдельном материале, однако всего Konami на выставку привезла аж 19 проектов. Silent Hill 4 выглядит в целом похожим на третью часть, новая фича – монстры, которые могут нападать сквозь пол и стены, так что вы никогда не сможете чувствовать себя в безопасности... Другой важный новый проект Konami – гонки Enthusia Professional Racing, разрабатываемые выходцами из Namco (там они занимались серией Ridge Racer). Игра позиционируется как самый реалистичный симулятор из существующих, все машины – лицензированные, трассы соответствуют реальным. Для любителей петь и танцевать были подготовлены сиквелы Dance Dance Revolution и Karaoke Revolution, желающим подраться и попрыгать по платформам пришлась по душе Teenage Mutant Ninja Turtles 2. ■



Karaoke Revolution 2



Teenage Mutant Ninja Turtles 2



Silent Hill 4

НОВОСТИ

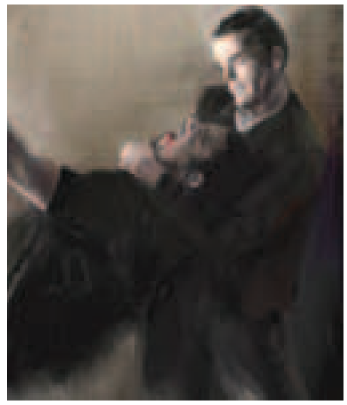
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

МАТАДОР ПРОТИВ НАРКОБАРОНОВ

Анонсирован небезынтересный на первый взгляд стелс-экшн El Matador от Cenega Publishing и Plastic Reality Technologies. Среди сильных сторон игры – продвинутый искусственный интеллект, строгая иерархия противников по схеме «командир – подчиненные» и качественная анимация с использованием ragdoll-физики. Также авторы проекта обещают лихой сюжет на тему борьбы с южноамериканскими наркоторговцами. ■











СКОРАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ

Legacy Interactive анонсировала игру ER по мотивам одноименного сериала, известного в России под названием «Скорая Помощь». Помимо лечения постоянно поступающих в клинику больных и травмированных жителей города, разработчики обещают игрокам еще и некий сюжет. Правда, в чем именно он будет заключаться, пока неизвестно. А скрашивать своими голосами тяжкие трудовые будни хирургов, анестезиологов и психиатров будут снимавшиеся в сериале актеры – Ной Уайл, Шерри Стрингфилд и Меки Файфер. Релиз осенью. ■

FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

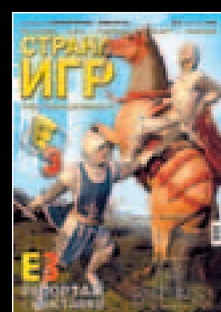
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



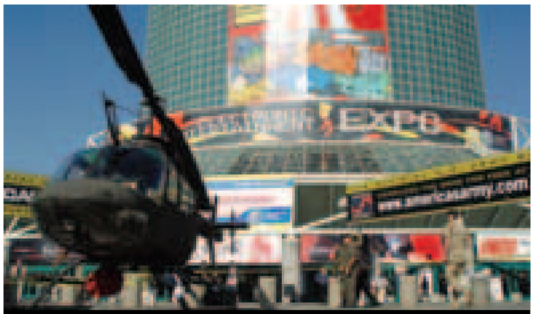
Еще до выхода Enter The Matrix по всему миру было заказано 4 млн. коробок с игрой! Конечно, это, в первую очередь говорит о популярности лицензии, т.к. качество проекта было весьма спорным. Однако «СИ» не поскупилась на 8 баллов, огромный материал и обложку, в качестве дани уважения культовому киберпанковсокому детищу.
В этом же номере появился материал, за который мне стыдно до сих пор. Превью Prince of Persia: The Sands of Time. Ничтожно малое количество информации, провал предыдущей части, слухи… Ничто не предвещало, что игра станет хитом. Более издевательской статьи из-под моей клавиатуры, пожалуй, и не выходило! А PoP оказался одним из лучших экшнов прошлого года!
В прошлом году А. Купер протестировал LCD-дисплей для PS one. Впервые Sony показала его еще в 1999 году – одновременно с анонсом самой приставки. Но прошло немало времени, пока прототип устройства с глянцевых промобуклетов превратился в серийную модель. ■

В рубрике «Хит?» увидел свет удивительный материал. Автором его является «почетный тестер уникальной игры «Вангеры», Главный Элипод Потерянной Цепи и особа, крайне заинтересованная разработкой «СамоГонок» – ныне журналист дружественного нам издания Game.exe Михаил Кабанов. А статья посвящалась не чему иному, как «Периметру», обзор которого вы можете прочесть в этом номере. Долог был путь от эмбриона до половозрелого дитяти… Вообще, хитов в ту пору ожидалось немало: Morrowind, Age of Mythology, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Star Wars: Galactic Battleground…
Обзор Myst III: Exile! Десять миллионов коробок с оригинальной игрой и сиквелом разлетелись по всему миру, никто и глазом моргнуть не успел. Третья часть не разочаровала: технологии продвинулись, а необыкновенная атмосфера, если хотите – вдохновенность, осталась такой же чарующей, что и восемь лет до выхода продолжения. ■

Замершая в ожидании кровожадная общественность, затаившись перед атакой, дружно ухнула, яростно взвыла и как будто сорвалась с цепи. Один за другим повзводно падали серваки, гудели под непосильной нагрузкой покрасневшие от натуги телефонные провода, и стон и вопль стоял надо всей землей Русской, потому как докачка была не на всех. Разбивались об мониторы клавы, летели в экраны тяжелые предметы и страшным криком кричали те, кто не мог пролезть пять тысяч первым юзером на басурманские FTP…» Quake III: Arena test-версия 1.05 выпущена в Сеть! И никакой Tank Racer, Hell Copter, Sarge Heroes и иже с ними этого события затмить не смогли. Мы препарировали эту версию почище доктора Морро, разобрали ее по винтикам, жгли в тигле и растворяли в «царской водке»… В огне не горит и в воде не тонет – уж который год! Желаем такого же крепкого здоровья и долголетия Quake IV и Doom III. Ну и ждем, конечно, как пять лет назад! ■



Потоки журналистов и разработчиков устремляются в широко раскрытый зев западного холла LACC.



Los Angeles Convention Center на этот раз не был окружен бронетехникой – армию США представлял одинокий вертолет с крутившимися вокруг него «воздушными кавалеристами».



Кадзунори Ямаути счастлив: наконец-то он превратил GT4 в фотостудию.



Гейб Ньюэлл из Valve нагло свистнул экземпляр «Страны». Еле обратно отбили.



Вы бы слышали, как глава Nintendo Сатору Ивата говорит по-английски! Юморист, сущий юморист.



Миямото наш кумир, патамушта он с мечом! Презентация новой Zelda определенно удалась.



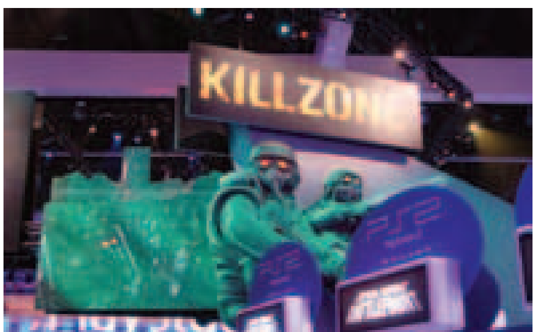
Потрогал – положи на место! Тем, кто пытался унести PSP со стенда, отрубали руки. Толпа ликовала.



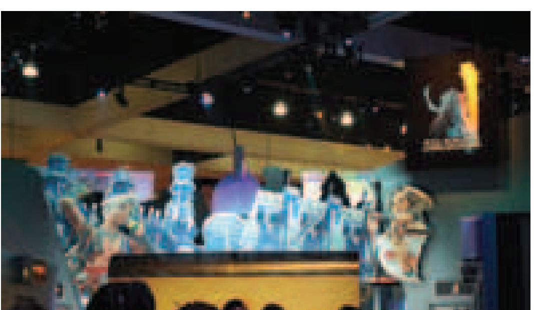
Нареш Хирани из Team Soho показывает нам The Getaway: Black Monday. Хороша у Нареша фамилия.



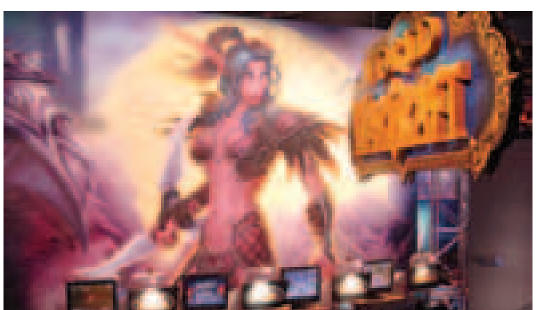
Мы пытались отодрать DS от подставки, но кевларовые болты оказались сильнее.



«Папа, а можно слоники побегают?». Элефанты гарцевали у SCEA.



Гастроли кукольного театра Образцова. Безногие артисты собирают полный зал.



Гнездилище World of Warcraft. Скажем по секрету, эльфийская фемина не в нашем вкусе. Игра, впрочем, зажигает.



Молод. порядоч. семья сним. комн. с видом на тих. холм. Своевр. опл. и п-док гарантир.

Фото и текст: Валерий «А.Купер» Корнеев

E3 2004: КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ



Европейцам PSP представили уже после основной пресс-конференции, куда пускали только толстых американских журналистов. Мы не в обиде, хоть тесно не было.



После дебюта iPod потребительская электроника снова стала белой, как электрочайник вашей мамочки. Масс-маркет, однако.



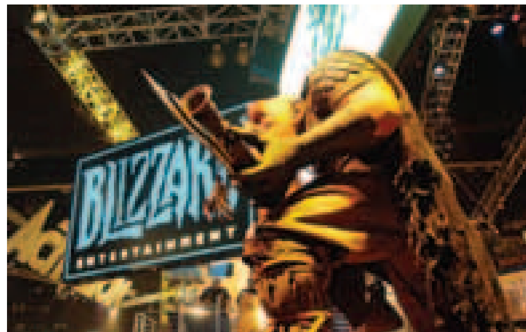
Гордон Фримен и Женщина-из-Матрицы слились в экстазе под (ну хорошо, над) знаком ATI.



Когда у руля такой человечище, за курс партии можно не беспокоиться.



Удивительное – рядом. Демо-юниты Nintendo DS тоже снабжены двумя экранами.



В отличие от команды «СИ», этот дедуля побрезговал услугами «Аэрофлота» и пришел на выставку пешком.



Акция «Стрельни сигаретку у знаменитости». В очередь к Толе Норенко выстроились персонажи Postal.



Вопреки предсказаниям аналитиков, у новой нинтендовской приставки всего два экрана.



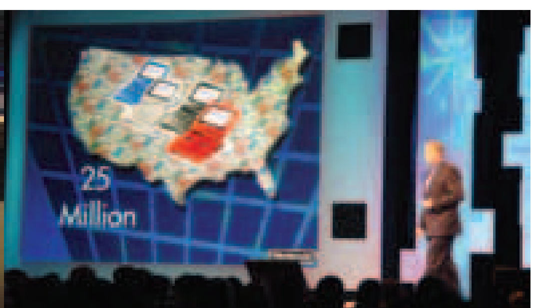
Стенд Nintendo трижды опоясывала очередь желающих одним глазком взглянуть на Nintendo DS. Время от времени в толпу летели плюшевые Пикачу.



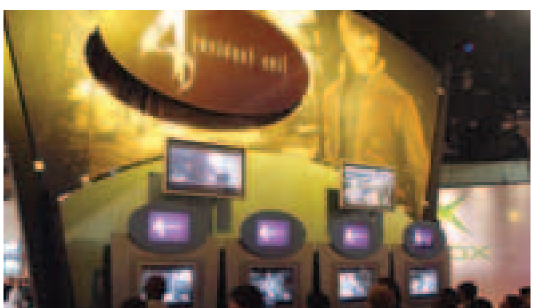
Дебютный проект малоизвестной SCEE. Картонные персонажи разъезжают на плоских машинках по фотографиям Лондона.



PlayStation 2 – теперь и для несчастных домохозяек.



Вице-президент Nintendo по маркетингу Джордж Харрисон называет число инфицированных по стране.



Леон Кеннеди с отвращением взирает на толпы зомби, штурмующих демо-юниты.



А вы, поди, и не догадывались, какая большая у Зангиева нижняя губа.

Простите великодушно за избитый заголовок – и оцените нашу честность. Ведь это и вправду картинки с выставки. Если б мы захотели, скажем, написать о крысах-рейверах с Плутона, материал бы назывался соответствующе. Подоплека вам наверняка известна – каждый год в середине мая игровые разработчики и журналисты со всего мира восстают из могил и собираются в Лос-Анджелесе на кровавый шабаш, где решают, как им лучше превратить в кашу мозги подрастающего поколения. Хроника зловещего действа оживает в наших дагерротипах.



Перспективный симулятор мужской бани от Capcom.



Рожденный летать тоскует по белогривым лошадкам.



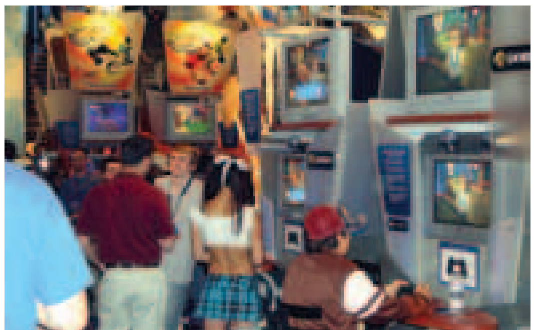
Каждый час эскадрилья проводила ракетную атаку по расположенному напротив стенду Capcom.



Норенко допрыгался –
«Путеводитель» больше не выйдет.



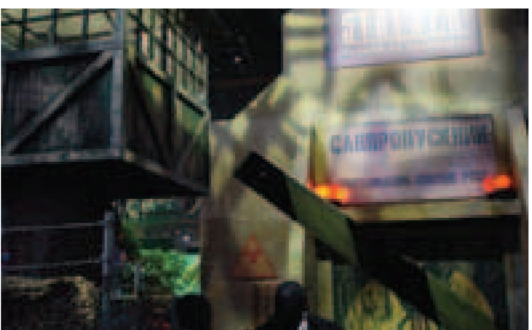
Пока американские журналисты гибли в давке у стенда SCEA, нам делали массаж в закрытом чилл-ауте на стенде SCEE.



Предварительно нанятые полуодетые модели старательно притворяются, что им интересны эскапады Ларри.



Чучела борцов из коллекции доктора Павлова.



Ворота Чернобыля стерег богатырской
силы афроукраинец.



Добрая традиция стилизовать игровые стенды под антураж проектов живет и здравствует.



Они не хотели раздеваться, и потому не попали в Singles.



А вот и игра с Толей Норенко в главной роли.



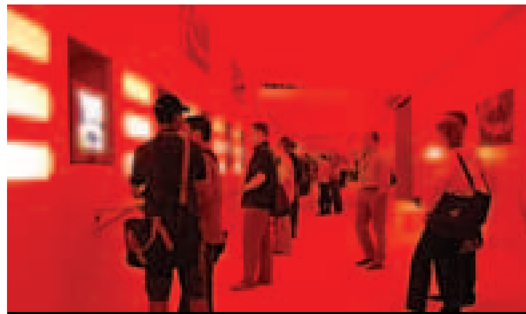
Как и все, Konami моделировала на своем стенде ситуацию «час пик в московском метрополитене».



Специальный джойпад для игр ужасов. Жует ладошки, если плохо играешь.



Мы честно пытались придумать смешную подпись. Не вышло. Чего смешного в Activision?



Стенд Atari разместился в отсеке управления компьютером HAL-9000. Все три дня он распевал детские песенки.



Пластмассовые девушки скрасят досуг одиноких геймеров.



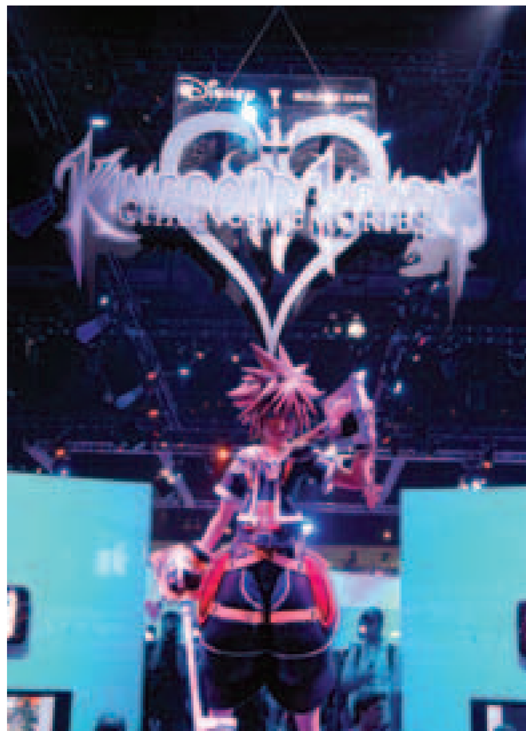
Конкретные серебряные брюлики, т.е. брелки от Square Enix. Настоящие пацаны ходят только в таких.



Виртуальный персонаж и пластиковые джунгли. Торжество сублимации.



Ubisoft опрометчиво заманивала искусственными пальмами.



Главное отличие новой Kingdom Hearts от старой – в количестве ключей.



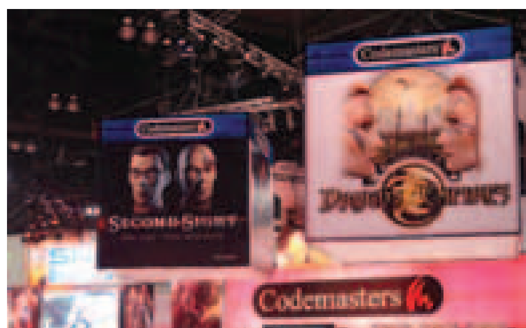
Костя Говорун со скуки вылепил из зубной пасты фигурку Винсента из Final Fantasy VII: Advent Children.



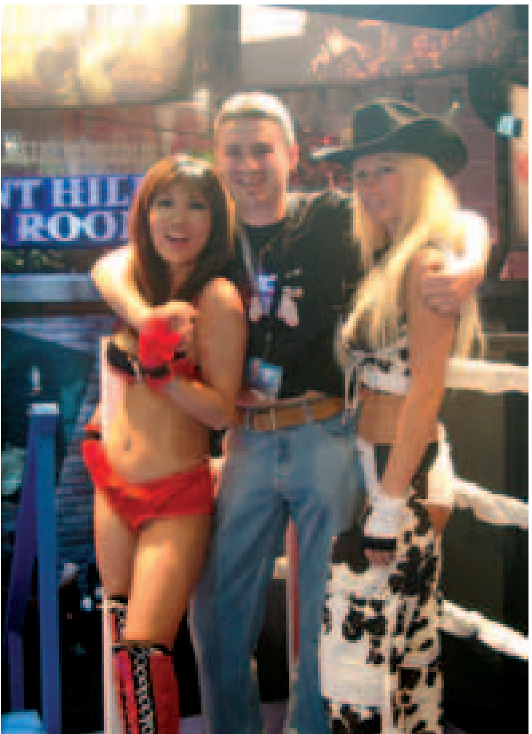
Phantom – приставка-компьютер с раздвижной клавиатурой. Бюджетный вариант состоит из Pentium и гладильной доски.



Третий Doom был доступен в играбельной форме только на Xbox. Так, глядишь, скоро он вообще тамошним эксклюзивом станет. Испугались?



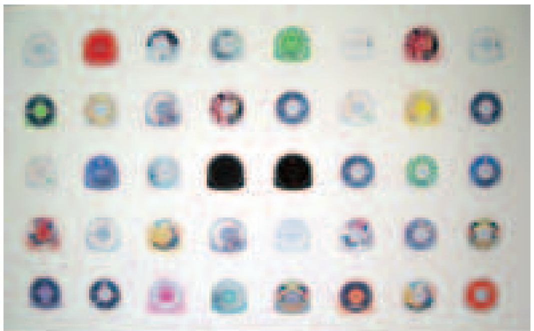
Мальчики к мальчикам, девочки к девочкам. Политика Codemasters.



Наш любимый издатель, как вы видите, время даром не терял, работал в поте лица на всех фронтах.



Стенд Sega отвратительно вентилировался, был плохо оформлен и под завязку забит взрослыми серьезными людьми.



Sony активно пиарит стандарт UMD. Берегитесь! Скоро эти диски закрутятся в непосредственной близости от вас.



Американский геймер в самом соку. Сало – сила, спорт – могила.



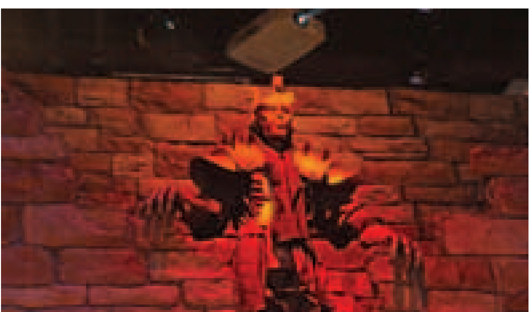
Человек и автомат. Сцена с выставки классических игровых систем, фоторепортаж о которой вы найдете в следующем номере «СИ».



Глядя на эти экраны, люди рыдали от ностальгии.



Изможденные журналисты отдыхают. Ага, Голливуд Sony тоже купила с потрохами.



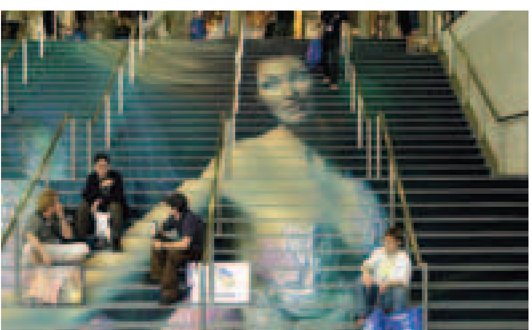
Президент ESA Дуглас Ловенштейн произносит традиционную вступительную речь на открытии выставки.



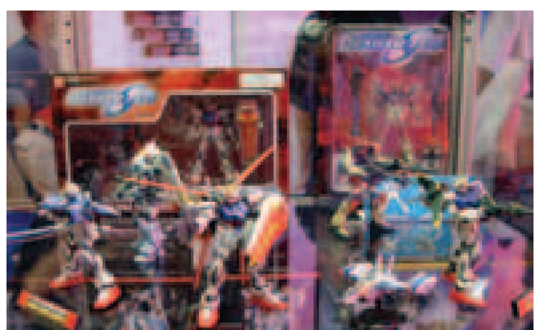
Вы когда-нибудь видели живого имперского штурмовика? Нет!? Вот и мы сначала подумали, что это манекен, а он взял и ушел…



Как, неужели вы не видите глубокой философской подоплеки в этой рекламе?



Ах, очередной талисман nVidia… Мы пять минут топтались на ее правой груди.



Настоящий анимешник способен часами говорить о различиях этих Гандамов.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** HD Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SkyFallen Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.bloodmagic.ru
■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

Игр с качественной, стильной графикой появляется в последнее время немало. Только из свежих можно назвать целую плеяду проектов, заслуживших «Выбор редакции»: Far Cry, Painkiller, «Операция Silent Storm: Часовые»... Ориентация на красивую, сочную картинку, призванную гармонично дополнить классный геймплей, давно стала стандартом для игровой индустрии. При этом в популярнейшем жанре RPG ситуация до последнего времени была прямо противоположной. Решительно непонятно, почему разработчики упорно придерживались мнения, что любителям ролевых игр важен лишь сам процесс, а уж как он будет оформлен – дело десятое. Слава богу, Neverwinter Nights и Morrowind с этой негативной тенденцией покончили раз и навсегда. Правда, до сих пор есть узкая, но популярная прослойка игр, где графическая революция по большому счету еще не прогремела. Я имею в виду action/RPG. Король жанра Diablo II с самого рождения выглядел доисторическим артефактом. Недавний Sacred, хоть и симпатичен, все равно по старинке стыдливо жмется к 2D. Положение не спасает даже Dungeon Siege... Впрочем, скоро застоявшееся графическое болото всколыхнется от мощного взрыва под названием «Магия крови»!

(BLOOD MAGIC)

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

МАГИЯ



В поселениях можно встретить колоритных NPC. Сложных диалогов не ждите, но рассказать о мире, поторговать и одарить побочным квестом они могут.



«Цепь молний» следует применять при наличии большого количества монстров. Суммарные повреждения в этом случае будут поистине огромны.

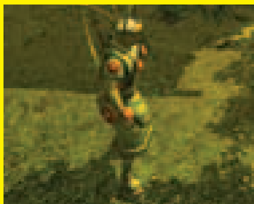
МОРФИНГ ГЕРОЯ

С ЧЕМ ПОВЕДЕШЬСЯ, ОТ ТОГО И НАБЕРЕШЬСЯ

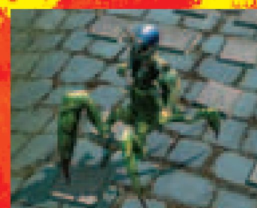
Каждая школа магии накладывает визуальный отпечаток на главного героя. Например, глубокое изучение силы Земли приводит к прорастанию побегов сквозь кожу персонажа. А увлечение костяной магией делает из красавицы-цыганки скелетоподобную образину. На скриншотах можно увидеть несколько «крайних» модификаций. А вообще в игре герой будет «собран» из частей, относящихся к различным школам магии, – вы же не будете зацикливаться только на одной!











СТРАШНАЯ СКАЗКА

Акапулькопсис нау! Не меньше. Впрочем, мы уже привыкли. Почетный и бессмертный гражданин мира Абсолюта (славного королевства после-жизни) – истинный злодей и редкостный мерзавец Модо – за жуткие преступления (история умалчивает, какие) был сослан на пожизненную каторгу. И куда бы вы думали? Естественно, на Землю, ибо страшней той дыры, в которой мы с вами живем, во всей вселенной нет. Униженный и оскорбленный (и ставший простым смертным) негодяй замыслил вернуть себе прежние способности и даже обрести невиданное доселе могущество. Что самое ужасное, не только задумал, но и начал подкачиваться, стремительно набирать левелы и поигрывать мускулом... вернее молниями и фаерболами, поскольку главной силой в нашем мире считается магия (это любой детсадовец знает). Отпраздновать успешное выполнение поставленной цели Модо планирует грандиозным фейерверком, в качестве заряда к которому выступит Земля. Дабы потом никто больше не смог бы отправить его в эту клоаку (я же говорил – второй такой дыры нет). В самый ответственный момент на сцену весь в белом выпрыгивает Герой Поневоле (так и зовут, ей-богу). Понятное дело, с заданием найти Модо и объяснить подлецу, что он неправ. Или помочь в деле разрушения отвратительной планеты. Здесь уж все от настроения игрока зависит, ведь именно ему предстоит примерить шкуру этого героя.

Пока сюжетец выглядит хоть и оригинальным, но достаточно странноватым (правда, кто ж их, этих бессмертных, разберет). Однако не извольте беспокоиться: над историей (а также диалогами, описанием мира и т.д.) тру-

КРОВИ







дится Марта Сапета (Martha Sapeta), бывшая работница орденоносных Interplay и Blizzard. Уж кому-кому, а ей опыта в этом деле не занимать (кто не верит, посмотрите «кредитсы», например, Starcraft: Brood War). Корпит над сюжетом Марта, кстати, удаленно: остальные сотрудники SkyFallen (сплошь наши соотечественники) укрылись в хорошо защищенном бункере в славном городе Воронеже.

ВЕСЕЛАЯ КАМПАНИЯ

Несложно догадаться, что в игре предусмотрено несколько сюжетных линий. На мощное ветвящееся древо, присущее классической ролевой эпике, рассчитывать не стоит – все-таки жанр немного не тот. Но три варианта прохождения нам точно обеспечено. Выбираются они в самом начале игры, на этапе определения мировоззрения персонажа. Белый и пушистый герой обречен на борьбу с Модо, злобный, естественно, скорешится с негодяем, а нейтральный попытается поддержать баланс между добром и злом и разделить два разных мира. Чисто «технически» история «Магии крови» разбита на пять актов, а для всех сюжетных линий предусмотрено по 5-6 основных и столько же побочных квестов в каждой из глав.

Вообще насчет героев я, признаюсь, загнул. В лучшем случае их можно назвать персонажами. Толстый монах с тонзурой, цыганка, студент (эх, где мои семнадцать лет?..) или жена булочника – подопечные для фэнтезийных игр несколько нестандартные. Класс для персонажей предусмотрен и вовсе один – маг. Конечно, решать все вопросы только с помощью спеллов не обязательно, но без искусства волшбы в этом мире никак.

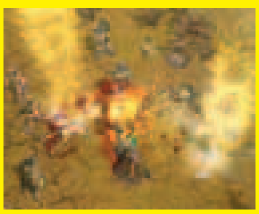
Ролевая система «Магии крови», если кто-то еще не догадался, здорово напоминает ту, что используется в Diablo. Четыре основные характеристики (сила, здоровье, интеллект, удача) плюс набор обычных (торговля, ремонт и другие) и магических умений – все довольно просто и понятно даже для незнакомого с RPG игрока. У каждого из тех самых «героев поневоле» есть свои особенности и начальные, отличные от других персонажей, параметры. Жена булочника, например, обладает отменным здоровьем, а цыганка потрясающе удачлива.

Однако назвать ролевую систему каким-то атавизмом нельзя – заложено в нее немало. Скажем, то же самое искусство создавать предметы. Коллекционирование разнообразных шмоток, согласно традициям жанра, присутствует в «Магии крови» в полном объеме. Здесь есть где разгуляться: в наличии разнообразные сеты предметов и возможность вставлять руны. Конечно, смастерить своими руками уникальное оружие или броню вам не удастся (добыть их можно только в жарких сечах), но существенно пополнить собственный гардероб за счет прокаченного ремесленничества вы сможете без особых проблем. Между прочим, создавать можно будет не только пред-

ЭТОТ МИР ПРИДУМАН НЕ НАМИ

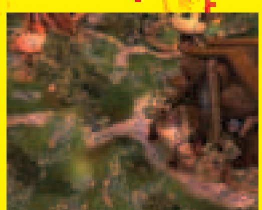
МНОГООБРАЗИЕ ВСЕЛЕННОЙ «МАГИИ КРОВИ»

Сюжет проекта дробится на пять актов, каждому из которых соответствует уникальный вид местности. В наличии пустошь, тропики, подводный и воздушный миры, а также финальный подземный уровень, где обитает главный гад – Модо. На приведенных скриншотах запечатлены различные природные условия и типы ландшафтов, которые вы увидите в игре.



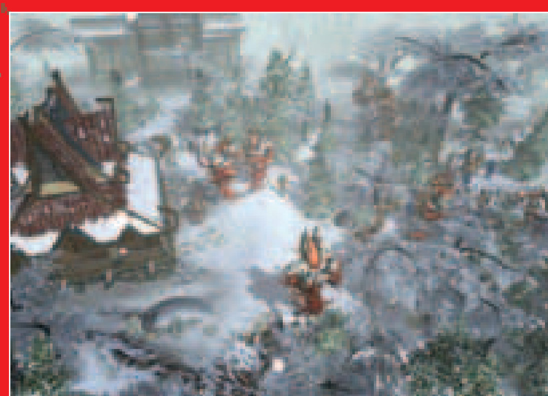












Несмотря на суровые зимние условия ваш персонаж будет согрет теплой «дружеской» встречей.

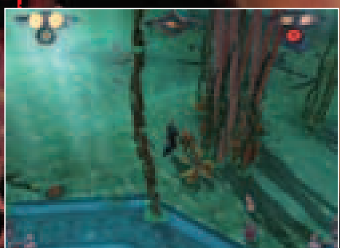
СКОРО ЗАСТОЯВШЕЕСЯ ГРАФИЧЕСКОЕ БОЛОТО ЖАНРА ACTION/RPG ВСКОЛЫХНЕТСЯ ОТ МОЩНОГО ВЗРЫВА ПОД НАЗВАНИЕМ «МАГИЯ КРОВИ»!

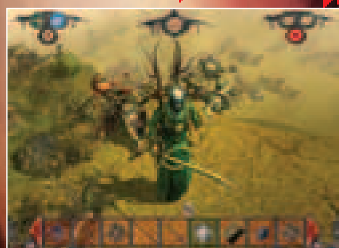


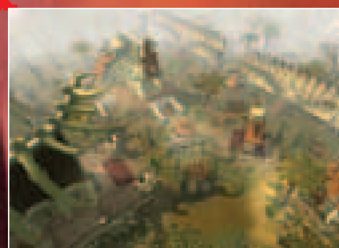
Сдается мне, что монстров рисовал человек с очень больным воображением. Это, между прочим, комплимент!



Благодаря врожденному бонусу к характеристике Luck цыганке в любом бою сопутствует удача. Ее противникам, соотвественно, везет гораздо меньше.









ИЗБРАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

КАК ПРАВИЛЬНО ИСТЯЗАТЬ МОНСТРОВ

Конечно, в магической книге главного героя в обязательном порядке присутствуют традиционные молнии и фаерболы, но при этом есть немало и совсем нестандартных заклинаний. Вот несколько самых любопытных примеров из различных школ магии:

- **Мазохизм** – превращает часть наносимого персонажу (или его подопечным) урона в очки жизни, и часть в очки энергии Chi.
- **Демоническая паутина** – в эту пентаграмму можно войти, но нельзя из нее выйти. Как поиздеваться над оказавшимися в ловушке врагами, решайте сами.
- **Жертвоприношение** – понижает регенерацию, добавляет силу, интеллект и очки жизни.
- **Духи костей** – этот спелл применяется только на труп. Призывает духа в форме черепа, который «выстреливает» в окружающих костями из мертвого тела. Если «убить» череп, то костяная бомбардировка прекратится.
- **Холера** – после сотворения этого заклинания есть шанс, что труп умершего взорвется через несколько секунд, нанесет мгновенный урон ядом и отравит всех, кто оказался в определенном радиусе от трупа.
- **Череп** – летающий череп (почему-то вспоминается Planescape: Torment) появляется около врага, кусает его некоторое время, а затем рассыпается на несколько костей, поражающих противника.





меты, но и различные зелья – алхимия является частью системы крафтинга. Здесь же упомянем увеличивающие характеристики татуировки, которые можно нанести на 8 различных частей тела персонажа (причем соскоблить «татушки» невозможно; их следует подбирать очень аккуратно).

ОРУЖИЕ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ

Впрочем, ну их к чертовой матери эти предметы, если у нас есть развлечение получше – магический конструктор. Проект воронежской команды – это одна из немногих игр, где волшебники и колдуны – не угнетаемый класс, а кандидаты в повелители мира.

Всего в игре имеется 12 магических школ, в каждую из которых входит один параметр, характеризующий мастерство персонажа во владении данной сферой, и собственно семь заклинаний. Каждое из них можно прокачивать на манер обычного умения, в результате чего увеличивается их мощь, радиус действия или время применения.

Уникальность «Магии крови» состоит в том, что заклинания в количестве двух штук с помощью специальной опции можно смешивать. Не все будут действовать в связке друг с другом, но количество комбинаций огромно. Как вам вот такой спелл – молния с эффектом шока, которая не только наносит повреждения, но и вгоняет монстра во временный ступор. Но это из простеньких, есть и более хитрые магические «комбо». Здесь необходимо сказать, что существуют активные (кастуются самостоятельно, без ограничений) и пассивные (действуют только в связке с активными) спеллы. Вот еще один перспективный микс – Fireball плюс Explosion. Причем второе заклинание сработает после попадания «огненного шара» в цель. Кроме того, пару спеллов можно связать с любимым мечом таким образом, что от удара таким оружием противник будет получать повреждения сразу трех типов.

В игре кроме классических искусств управления природными стихиями (Землей, Водой, Огнем, Воздухом) есть и совсем необычные вроде Магии Крови или Магии Пентаграмм. Возьмем, например, одно из заклинаний последней – демоническую паутину. Зашедшие в эту пентаграмму монстры, неспособны выбраться из нее. Из запертой в клетке живности с помощью магии огня получается отличнейший шашлык. Обязательно попробуйте!

Важнейшая особенность, связанная с магией, – это модификация внешности главного героя. Дело в том, что каждая школа вызывает характерные мутации в организме персонажа, результатом чего является



МУЛЬТИПЛЕЕР: ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ИГРЫ

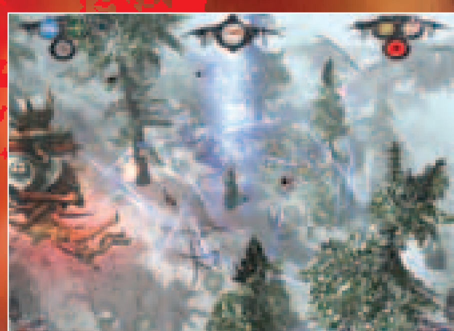
Пожалуй, еще ни одна российская команда не уделяла столько внимания мультиплееру, сколько SkyFallen. Для поддержки многопользовательских баталий будет запущен выделенный игровой сервер наподобие популярного близзардовкого Battle.net. Среди запланированных режимов значатся Deathmatch, Cooperative, Capture the Flag и другие. Кроме того, игрокам предложат такие полезные сервисы, как встроенные рейтинги, аукционы, каналы для общения, возможность объединения в кланы и так далее. Кстати, перед релизом игры издатель и разработчики собираются выпустить многопользовательскую демо-версию.

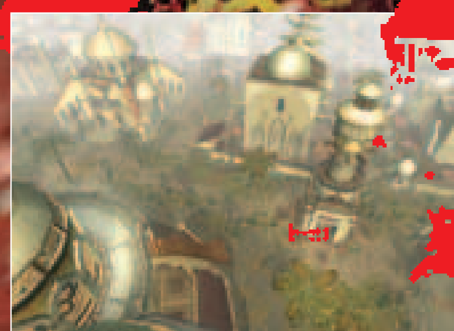
ДЛЯ ХАРДКОРНЫХ ИГРОКОВ

При создании героя вам придется выбрать один из трех типов игры. Первый вариант (для обычных, не больных на голову, пользователей) – «бессмертный» подопечный может умирать бесконечное количество раз. Правда, после этого он лишится части «экспы» и даже может быть понижен в уровне (очки умений не теряются). Следующие два типа предусмотрены для хардкорных игроков, не ищущих легких путей. «Смертный» персонаж умирает раз и навсегда, однако может пользоваться некоторыми уникальными вещами, которые недоступны остальным. «Герой» аналогичен предыдущему типу, но на него накладывается несколько ограничений. Например, в мультиплеере он может присоединяться только (!) к играм «бессмертных», которые, конечно, обязательно нападут на самоуверенного мага.









то появление крыльев, то прорастание рогов и копыт. Эти метаморфозы вызывают не только чисто внешние изменения, они дают еще и определенные бонусы герою. Как положительные так и отрицательные. Скажем, напялить на клешни перчатки у вас вряд ли получится, равно как и надеть шлем на покрытую рогами голову. Вы же понимаете, изучение магии – очень тонкое искусство. Только для избранных!

ЯРКИЙ МИР

Рассказ о самом вкусном я намеренно оставил напоследок. Говорить о графике «Магии крови» можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает. В общем, любовь с первого взгляда. Анимированный интерфейс, колышащиеся ветви деревьев, сочные эффекты магических заклинаний и максимально реалистичные динамические тени. Движок «Магии крови», без всяких сомнений, является лучшей на данный момент технологией в жанре action/RPG. Уже сейчас, задолго до релиза, игра выглядит более чем убедительно. Отдельно необходимо отметить работу дизайнеров. Им удалось создать действительно яркий и разнообразный мир. Подводное царство – это вообще произведение искусства (кстати, возможно, что окружающая среда будет оказывать влияние на спеллы; под водой заклинания огненной магии, скорее всего, будут малоэффективны). Ну а высокодетализированные модели персонажей и монстров вообще вне конкуренции – таким удачным находкам, уверен, позавидуют даже биоваровцы. Молодцы! Что тут еще сказать?

ГЛАВНОЕ – БАЛАНС

Согласно проведенной нами экспертизе, в руках у парней из SkyFallen Entertainment куча первоклассных ингредиентов, из которых можно (и нужно) собрать стопроцентный хит. Сбиваться на банальности типа «но надо посмотреть, смогут ли они грамотно составить композицию» мы не будем. Хотя бы потому, что ребята на верном пути. Отметим другое. Российские разработчики собираются ступить на территорию Diablo, а потому их творение будут оценивать по высшему разряду и неизбежно сравнивать с, сами знаете каким, эталоном жанра. Стоит вспомнить, что проект Blizzard изначально не отличался высоким качеством графики (а здесь у «Магии крови» сейчас конкурентов нет), зато был чрезвычайно силен в вопросе баланса и идеальной подгонки всех игровых элементов. Если издатель и разработчики не будут форсировать сроки выпуска игры и отшлифуют проект как надо, у нас дополнительно к Silent Storm, «Корсарам» и «ИЛ-2» появится еще один повод для гордости за отечественный игропром. ■

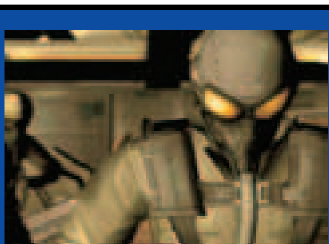

Jagged Alliance 2
Возвращение в Арулько
Нищета, Наркоторговля, Разруха, Голод, Террор.
Люди Арулько должны забыть эти слова. Ради этого стоит вернуться!
©2004 «Strategy First Inc.« All rights reserved. ©2004 «Game Factory Interactive Ltd.« All rights reserved.
©2004 «Руссобит Паблишинг« Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80
GFi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



ОФИЦИАЛЬНО УСТРАНЕНО



Наверное, Хидео Кодзима – единственный на Земле человек, который уверен, что песня в «джеймсбондовском» стиле, шапка-крокодил, советские техномаги, спецназ на реактивных стульчиках и эпизод с хватанием за… хм, содержимое ширинки – именно то, чего так не хватает его игре. Но игра-то его, и мы, без всякого сомнения, привыкнем ко всему этому, как привыкли к остальным нелепицам вроде шаманов-пулеметчиков, мышек-норушек и рассуждающего об игре в Suikoden Психо Мантиса. Не просто привыкнем – мы их примем и полюбим.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Хидео Кодзима привез на E3 играбельную версию Snake Eater вкупе с новым длинным трейлером и провел на выставке аншлаговую пресс-конференцию. В принципе, он мог бы спокойно оставаться в Токио, полностью игнорируя E3 и все остальные выставки, вместе взятые. Snake Eater обеспечен статус блокбастера, и Кодзима-сан давно уже может пить кофе с плюшками, позевывая в ответ на восторги прессы – но нет, он самолично монтирует трейлеры, разжевывает философские постулаты и заботливо скармливает их в голодные клювики журналистов.

Если сюжет первой Metal Gear Solid вертелся вокруг генов, второй – вокруг приобретенных знаний, жизненного опыта (memes), то третью игру характеризует слово «сцена» – большое внимание отводится именно среде, где проходит общение действующих лиц, влиянию этой среды на персонажей и наоборот. Если сложить первые буквы «ключевых» слов (Memes, Genes и Scene), как раз получается знакомая аббревиа-

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami Computer Entertainment Tokyo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004 года

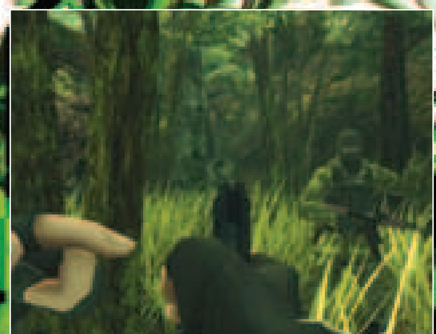
http://www.konamijpn.com/products/mgs3/english/index.html



Овацию сорвал момент в трейлере, когда Снейк со стационарной турели расстрелял несколько атакующих вертолетов. Маразм, конечно, полный, однако же смотрелось – глаз не оторвать!



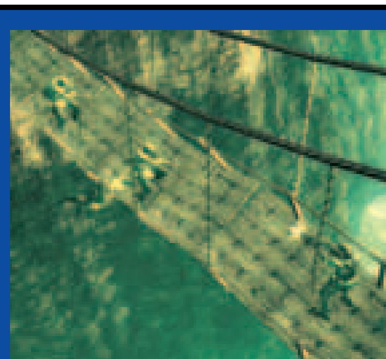
А где-то далеко нашего героя ждут умудренный опытом наставник и очаровательная радистка.





СЕКРЕТНЫЕ ПЛАНЫ KONAMI?

В США и Европе сетевые сервисы для PS2 набрали относительно высокие обороты, и в этой ситуации Konami может готовить сюрприз – скажем, объявив на Tokyo Game Show о наличии в Snake Eater онлайнового режима. Ведь уже известно, что игроки смогут создавать и скачивать из сети собственные варианты камуфляжа – появление серьезной сетевой составляющей стало бы вполне логичным шагом.



тура MGS. На пресс-конференции Кодзима-сан воздержался от пространных экзистенциальных проповедей, решив, очевидно, не утомлять разморенных калифорнийским солнышком журналистов, за что аудитория была ему очень благодарна. Рассуждения о том, как «сцена» делает из мальчиков мужчин, а из девочек – женщин, быстро перетекли в более конкретное русло игрового сценария: 1962 год, тренированный американский диверсант забрасывается на секретную советскую базу, где некий ученый разрабатывает «новый тип ядерного оружия». Речь, понятное дело, о прототипе Metal Gear, а ученого, естественно, необходимо выкрасть. Хотя внешне диверсант похож на Солида Снейка, судя по всему, это действительно персонаж, известный в таймлайне сериала как Биг Босс, – в одном из эпизодов трейлера мы видим его с черной повязкой на глазу. Впрочем, высшие силы в лице разработчиков упорно называют его Снейком, примеру последуем и мы. По словам Кодзимы, у героя в Snake Eater три основных задачи: 1) лакомиться полузучими гадами; 2) крушить всех противников, осмелившихся приблизиться на расстояние плевка; 3) маскироваться по самое «не хочу» – чтобы лакомиться гадами и крушить противников.

ЗМЕЙ В ЯБЛОКАХ

Для маскировки предусмотрены различные типы камуфляжа: варианты расцветки одежды и краски для лица самых благородных оттенков позволяют раствориться на фоне высокой травы, стволов деревьев, голой земли и даже кирпичных стен. Цифра в верхнем правом углу экрана указывает степень видимости персонажа: 100% означают, что Снейка не сможет разглядеть ни один враг, и чем эта цифра меньше, тем заметнее герой становится для зорких советских солдат. Характер «сцены» часто меняется, и герою приходится менять маскировочный костюм каждые несколько минут. Это одна из условностей игры: вы просто заходите в меню, выбираете тип камуфляжа и жмете кнопку, а мнение самого Снейка относительно постоянных переодеваний благополучно остается при нем.

ОХОТА И ЖИВОТНОВОДСТВО

Следующая важная черта геймплея, в полном объеме представленная нам на E3 2004, – необходимость добывать пропитание. Забудьте о полевых рационах и медикитах, Снейку на разграбление отдана невероятная помесь джунглей и тайги со всеми соответствующими обитателями: змеями, птицами, насекомыми, рыбой, жабами, крабами и скорпионами. Подножный корм (грибы, плоды, расте-

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Гигантский комар вероломно наносит укус мирному советскому народу.



«Геннадий, вот ваше полотенце». Крокодил застает неприятеля врасплох.



Безымянная пока дама убеждает Снейка в превосходстве социалистического строя.

ния) можно просто подбирать, а на живность придется поохотиться, причем лесную тварь можно не только подстрелить и съесть сразу, но еще и усыпить, посадить в клетку и оставить, таким образом, про запас на черный день (узник томится в ячейке меню и сжирается нажатием кнопки). А то дохлая животина имеет привычку портиться, и даже отменное рагу из нежной жабонятины по прошествии недели теряет ценные вкусовые свойства, оборачиваясь зловонной отравой. Крокодилами, медведями и людьми отважный диверсант отчего-то брезгует. Голод, выходит по Кодзиме, все-таки – тетка. В теории все это выглядело заманчиво, на практике же оказалось несколько утомительным занятием: после каждой серьезной заварушки необходимо в обязательном порядке сходить по грибы да ягоды и в двадцатый раз ерзать на пузе по болотной грязи, карауля беспечных змеек и лягушат, – далеко не так увлекательно, как казалось во время прочувствованного монолога демиурга Кодзимы. С другой стороны, коли вызолоченным эпиграфом игры стала тема выживания в недружественной среде, то прозябание в болоте есть точное выражение сокровенной природы Snake Eater, и следовательно, неча на него пенять. Всех же предупреждали.

КОСТОЛОМ

Насытившимся и разукрашенным прямая дорога – воевать. Арсенал достаточно типичен: ножи, пистолеты, гранаты, автоматы, снайперские ружья, стационарные зенитки. На месте инфракрасные сенсоры и бинокли – ничего нового в этой области не придумаешь, особенно если действие разворачивается в шестидесятых годах прошлого века (пусть и «альтернативных»). Основные улучшения воплощены в системе рукопашного боя, носящей теперь звучное название Close Quartered System. Фактически это расширенная с учетом современных требований (как-никак, уже третий Splinter Cell на горизонте) боевая модель из MGS2, куда введена

ВЕЛИКИЙ КОНСПИРАТОР



На вопросы о том, будет ли Снейк действовать в закрытых помещениях, или вся игра разворачивается на открытом пространстве, Хидео Кодзима отвечает очень осторожно, пользуясь самыми расплывчатыми формулировками. Получается, что вроде будет, а вроде бы и не очень. «Вы, – улыбается демиург, – лучше поглядите, как Снейк в трейлере расправляется с вертолетами!». Действительно, очень красиво расправляется – причем, не только с вертолетами, а еще и с людьми на реактивных стульчиках. Без шуток.







Какая красотища! Непонятно только, отчего все называют это джунглями. Дело происходит в СССР, и растения на всех картинках скорее напоминают о тайге.



Находится применение и камуфляжу с красными шашечками из вышедшего в апреле видеоролика: он здорово подходит для слияния с кирпичной стеной.



“Нападайте тогда, когда враг неподготовлен;
появляйтесь там, где он этого не ожидает.”
Сун Цзу «Искусство Войны»
II
GROUND CONTROL
ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»
Тактика боя, - и ничего лишнего
Беспрецедентные спецэффекты
Полностью на русском языке
ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ
Локализация и дистрибуция -
компания «Софт Клаб».
Москва, 1-й Хвостов пер.,
д. 11 А, офис 211;
тел. (095) 232 6952;
e-mail: sales@softclub.ru
“Один из самых
вероятных претендентов
на звание “игры года”
PC Zone
“С нетерпением ждем
финальной версии
стратегического суперхита”
PC Gamer
PC
CD-ROM



Несколько дней, проведенных на дикой природе, не прошли бесследно для лица нашего персонажа. Иными словами, Снейк обзаводится бородой!



Хорошо замаскировался – как бегемот в помидорах! Вы когда-нибудь видели бегемота в помидорах? Вот я и говорю…

КОДЗИМА МАНИПУЛИРУЕТ АУДИТОРИЕЙ, ПОЗВОЛЯЯ ЗАГЛЯНУТЬ РОВНО НАСТОЛЬКО, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ КРАЙ ОЧЕРЕДНОЙ ИНТРИГУЮЩЕЙ ЗАГАДКИ, НАМЕК НА НОВУЮ ТАЙНУ, СВЕЖУЮ ГРАНЬ ГОЛОВОЛОМКИ.



куча новых приемов. Вооружившись ножом, можно взять заложника и прикрыться им, быстро сменить холодное оружие на пистолет и в режиме обзора от первого лица вести стрельбу по противникам, продолжая прятаться за «живым щитом». Рукопашный бой стал ощутимо брутальнее и зрелищнее, Снейк походя ломает обидчикам руки и ноги, сворачивает шеи и наносит смертельные удары в солнечное сплетение. Играбельная версия включала небольшой отрезок геймплея на уровне с фантастическим названием Dremuchiy Swamp, где гости E3 приобщались к нюансам выживания в джунглях, но в трейлере фигурирует эффектный, жесткий эпизод рукопашной разборки Снейка с бойцами спецназа ГРУ и командующим ими молодым майором, впоследствии прославившимся под кличкой Револьвер Оцелот.

Разработчики утверждают, что для Snake Eater был написан новый движок, а сложности с малым объемом оперативной памяти PlayStation 2 удалось преодолеть активным использованием стриминга, то есть постоянной подгрузки данных с диска. По меркам PS2 проект выглядит просто прекрасно: модель Снейка безукоризненна, плавная убедительная анимация идеально маскирует не слишком детализированные модели его врагов, а искусно проработанное освещение вносит еще большее разнообразие в и без того обширную палитру текстур. Snake Eater – образец того, как можно вытеснить на задний план недостатки «железа», с максимальной отдачей используя качества доступной технологии.

КАКИЕ ВАШИ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА?

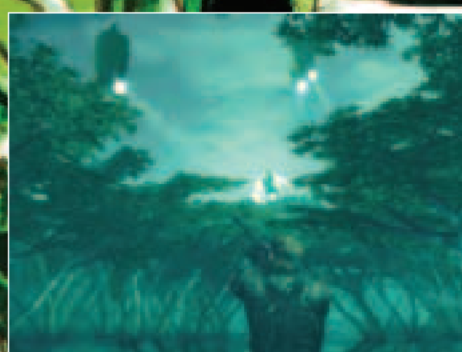
Конференция Konami и последовавшее за ней знакомство с демо-версией, безусловно, разожгли интерес: чем больше узнаешь о Snake Eater, тем больше возникает вопросов. Кодзима мастерски манипулирует аудиторией, позволяя заглянуть ровно настолько, чтобы увидеть край очередной интригующей загадки, намек на новую тайну, свежую грань головоломки. Заметьте, даже через полтора года после анонса проекта мы по-прежнему не можем с точностью определить личность главного героя, не говоря о таких элементарных вещах, как список основных действующих лиц, – и чуть ли не с лупой в руках разглядываем каждый новый скриншот, пытаемся интерпретировать реплики в роликах и выстраиваем сложные цепи из наблюдений, надежд и предположений. На деле все вполне может оказаться не тем, чем кажется – вспомните, как удачно авторы скрывали существование Рэйдена вплоть до дня поступления MGS2 в магазины. Если на то пошло, в итоге Snake Eater может оказаться чем угодно. Мюзиклом, симулятором знакомств, пособием по садоводству, романтической любовной историей или высокотехнологичным вариантом тамагочи с поддержкой Eye Toy, аудиогарнитуры, маракасов, светового пистолета и танцевального коврика. С этой игрой Хидео Кодзима всех нас еще удивит. Вот увидите. ■



Снейк все сильнее напоминает своего прототипа, героя Курта Рассела в «Побеге из Нью-Йорка».



Вряд ли эта панорама – «честно» объемная. Скорее, тут комбинация 3D и двухмерной графики.



Пикирующая Гвардия в Реактивных Ступах – самое засекреченное подразделение ГРУ.



ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...
FARCRY
www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru
Лучшая зарубежная игра
от лучшего локализатора
ecls 2003
CRYTEK
UBISOFT
Бука

BLACK & WHITE 2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ВО-О-О-Т ТАКОГО КЕНГУРУ ВЧЕРА ЗАЛОМАЛ!

ЛЕВ ТЕПЕРЬ НЕ ЦАРЬ ЗВЕРЬЯ – ПРОСТО ПРЕДСЕДАТЕЛЬ!

УЗНАЮ ЭТУ ВОЛЧЬЮ ПОРОДУ: ТЕМНЫЙ ГЛАЗ И ЗУБИЩ ОСКАЛ...



Корове случайно залепили ядром по вымени – существа теперь уязвимы для человеческих атак.

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Не делай себе кумира и никакого изображения того, что на небе вверху, и что на земле внизу, и что в воде ниже земли; не поклоняйся им и не служи им, ибо Я Господь, Бог твой, Бог ревнитель, наказывающий детей за вину отцов их до третьего и четвертого *рода*, ненавидящих Меня, и творящий милость до тысячи родов любящим Меня и соблюдающим заповеди Мои. Не произноси имени Господа, Бога твоего, напрасно, ибо Господь не оставит без наказания того, кто произносит имя Его напрасно.

Киньте камень в того, кто во время оно не просиживал штаны за божественным промыслом, прельстившись обманчивой свободой обезьянье-коровьего самоуправства. Устанете стоять в замахе – нету таких. Нету!

Мой рогатый тамагочи пожирал крестьян сотнями, разорял дома десятками и, подчиняясь испепеляющей деревни когтистой длани, не закончил «по-хорошему» ни одного квеста. Багрово-черный храм дерзко торчал в небо, подобно обуглившейся вавилонской блуднице... Две с половиной недели напролет. Сутки за двое.

Затем пьянящая свобода сменилась рутинным кастованием фаерболов и избиением животины от нечего делать. Уныние – грех. Скука выдавила нас из Эдема. Подавляя зевок, играющее сообщество отправилось пить

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation/RTS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2004

http://www.ea.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



«Боржом» и толковать, «что ж еще отмочит этот Мулине».

ОТМОЧИЛ!

Второго пришествия, может, и ждали (особенно на излете первой недели игры), но зажмурив глаза. Что-то конкретное представлять боялись. Дабы ненароком не осквернить.

Да, в это невозможно было долго играть. Да, сто раз начинали, бросали, плевались, начинали заново и снова бросали – намертво. Да, тех, кто прошел это до конца, по пальцам перечесть. Да, да, да... Но это было не похоже ни на что! Ни статями, ни физиологией центральной нервной системы.

«Панта рей», – почтительно цитировали Гераклита гэпэтэушники. «В одну реку нельзя войти дважды», – согласно вторили директора центральных столичных универмагов.

Выше головы не прыгнешь. Так, по крайней мере, казалось.

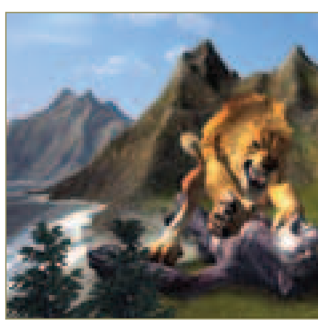
СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Когда появились B&W, по земле раздался скрежет зубовный и неумолчные стоны сорок дней терзали ее слух. То отвалилась коллективная челюсть прогрессивной коммунистической молодежи, впервые узревшей такое графическое исполнение не за окошком, а на мониторе, и возопили к небу 3D-акселераторы, стройными рядами отправляясь на свалку истории. Сейчас нам этот фокус обещают повторить.

Судя по скриншотам, отдыхают все: мертворожденный Doom III на пару с мифическим движком Half-Life 2, синтетические тесты 3DMark2003 и видеокарта Radeon-GeForce Pro от производителя, пожелавшего остаться неизвестным. Потому как водичка версии 2.0, открытые пространства от забора и до обеда, шерсть у подопечной Тигры и толпа крестьян, каждый из которых отрисован вручную палехскими мастерами, – это вам не фунт изюма, а, как минимум, центнер. Из запасников Госхрана. Понятное дело, на такое прельстится кто угодно – даже Electronic Arts, которая и подрядилась издавать это Хрустальное Чудо. Понимаю. Я бы и сам, знаете ли, тоже не отказался... Если б с этой статьей столько возни не было.

(Здесь, по сложившейся в сетевых изданиях традиции, следовало бы написать что-то вроде, «пиплы, копите на апгрейд компа!». Но мы этого де-

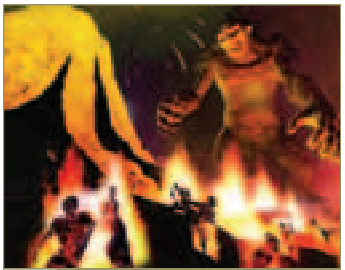




ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



– Ну что, хлопцы, сами откроете или мне постучать?



Обезьяна зажигает! Танцуют все!



Начинаем утреннюю гимнастику! Ноги на ширину плеч, руки за голову, лицом к стене! Ой, это уже из другой оперы…

НАЙДИТЕ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Читателю может показаться, что B&W 2 отличается от оригинала лишь новым графическим ядром и воинственным настроем племен. По большому счету, так оно и есть (по крайней мере, если судить по доступной на сегодняшний день информации). Хотя слово «лишь» – довольно обманчиво в данном случае. Первая часть игры не поддавалась никакому жанровому определению в принципе. Теперь же это вполне понятная массам RTS/simulation. В том, что игра получится красивой, сомневаться не приходится; в том, что будет увлекательной, пожалуй, тоже. Но вот уникальности ей уже не видать. Симулятор бога загнан в классификатор. Его взвесят, обмерят и наверняка признают хитом. А мы будем пить «Боржом» и обсуждать, что же еще отмочит этот Мулине…

лать не будем. Как известно, нормальные люди в компьютерные игры вообще не играют.)

ДУМАТЕЛЬ И НЕОНКА

«А что же у ей внутре?» – спросит нас энтузиаст-патологоанатом и будет прав.

Начнем с божественного зверинца, который теперь по числу питомцев вполне может соперничать с Московским зоопарком и живодерней доктора Моро, вместе взятыми. Выбирать придется из нескольких десятков подопечных, хотя, подозреваю, у меня опять будет корова.

Дальше, как обычно: семь футов под выменем и полная свобода, пока менты не повяжут. Хочешь – кисель пей, хочешь – на транзисторе играй. Главное, ребята, сердцем не стареть! В зависимости от повадок, привитых игроком живому тотему, будет меняться не только облик последнего. Но и первого. Шутка.

Вокруг существа, смысл жизни которого заключается в утирании соплей заблудшей крестьянской овце, будут лотосы цвести и эльфы с березки на березку прыгать – тишь, гладь и кубинская сигара после ужина. А вот если геймер – наш человек, то от взгляда его священного кенгуру не то что у любого пейзанина в зобу дыханье спернет – трава сама собой начнет в трубочку заворачиваться, деревья пожухнут, птицы передохнут, а цены на бензин так подскочат, что весь отпущенный век человечество будет пешком ходить. Короче, отныне и впредь сакральная тварь одними своими помыслами будет изменять всю сыру-природу на расстоянии вашей вытянутой руки. Прямо терраформинг какой-то, Ом Мани Падме Хум!

ЛЮДИ ГИБНУТ ЗА МЕТАЛЛ!

Забыл сказать: B&W 2 является прямым продолжением первой серии, если хоть кто-то помнит, чем там вообще дело закончилось. Естественно, не обошлось без эволюции.

Раньше крестьяне мало чем отличались по интеллектуальному развитию от собственных овец и более всего напоминали сборище имбецилов, собравшихся перед ящиком на воскресную телепроповедь. Так вот, внимание: это сборище перековало орала на Смит-и-Вессон 48-го калибра! Азия в огне. Антарктика в г... хм... в глубокой печали, одним словом (хотя их тут, кажется, три).

Племена и раньше отличались не только цветом подтяжек, а теперь к заклинаниям прибавились и самобытные виды вооружения – от бумерангов «земля-воздух-земля» до Soul Edge'а (все равно мы в редакции, кроме «сол-кала», ни во что не режемся!). С помощью этого добра и предполагается захватывать мировое господство. (Мечи продать во Вторцветмет, а на вырученные деньги устроить подкуп президента. Только тс-с-с!). Орудия убийства еще надо будет наковать, для чего придется собирать новый ресурс – руду. Как копий настругал – вперед в атаку! А для тебя, родная, есть почта полевая.

Впрочем, до атаки может и не дойти. Дальше по сценарию у нас – точнее, у вас – выбор. Либо рыбку съесть, либо на трон сесть. Можно наклепать в местном военно-морском колледже сотню юных бойцов из буденовских войск (битвы нам обещают с участием массовки аж в тыщу человек!) и вести их куда глаза глядят. Глядят они обычно в сторону более обеспеченного соседа, как я только что выяснил на сайте Всемирной офтальмологической организации им. Гомера, Мильтона и Паниковского. А можно, по примеру нашего уважаемого мэра в кепке (кстати, я за Вас голосовал!), вкла-

КОГДА ПОЯВИЛИСЬ B&W, ПО ЗЕМЛЕ РАЗДАЛСЯ СКРЕЖЕТ ЗУБОВНЫЙ И НЕУМОЛЧНЫЕ СТОНЫ СОРОК ДНЕЙ ТЕРЗАЛИ ЕЕ СЛУХ…








CASTLE STRIKE
Если Вам пришлась по душе Age of Empires и Empire Earth, то Castle Strike - ваш выбор. Беспободобная игра!
- www.gamershell.com
Castle Strike - прямое доказательство того, что в жанре RTS еще можно создать что-то новое.
- www.gamezone.de
RELATED DESIGNS
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х





дывать денюжки в развитие родного поселения. Возводить вокруг села крепостные стены, укреплять ворота. В общем, стирать грань между городом и деревней, между мужчиной и женщиной... если вы понимаете, о чем я. И, канешна, сеять среди граждан разумное-доброе-вечное в виде журнала «Страна Игр» или, на худой конец, Playboy. К слову: любые военные действия, окромя глухой обороны, считаются смертным грехом и толкают вас на путь зла вместе со всей паствой. Ай-ай-ай, можно подумать, раньше кто-то по-другому играл!

Управлять армией из тысячи леммингов, пусть даже и высоко-превысоко-детализированных, не сможет ни один, ни один король. Разработчики облегчат вам вечную жизнь в виртуальном поднебесье. Достаточно лишь указать примерное поле деятельности, в смысле – боя, и можно смело отправляться смотреть воскресную телепроповедь. А дальше они уж как-нибудь сами (и разработчики, и лемминги). Без ансамбля.

Чтобы войско случайно куда-нибудь не потерялось, есть материально ответственные воеводы. Хотя, в принципе, для этого и скотинку можно надрессировать. Главное, держать ухо востро и не прозевать, когда она с голодухи примется пожирать ваше войско.

СУМЕРКИ ИДОЛОВ

Как видите, B&W 2, не успев толком вылупиться, уже теряет свою историческую уникальность. По признанию самого Мулине, агрессивный путь развития цивилизации приведет геймеров к RTS (как представляется вашему личному корреспонденту, речь идет о чем-то вроде The Settlers IV и GroundControl в одном флаконе), экономическая стезя тянется прямиком к градостроительным симуляторам (ваш вездесущий корреспондент опять вылезает с предположением: SimSity – как пить дать! Даю зуб Алика Вайнера.). Нельзя сказать, что предсказуемые параллели – это плохо, но позволю себе напомнить почтенной публике, во времена оригинала какое-либо сравнение никому и в голову бы не пришло... Еретика тут же закидали бы пиратскими дисками. Хотя судить пока что рановато. Сколько б витиеватых предварительных обзоров вы ни читали, игры-то еще никто толком не видал. Кроме самого Мулине и вашего личного, естественно. Да и то, как Менделеев – свою таблицу.

«А лично хочу одного- чтоб Black оставался в своем первоначальном жанре и не становился стротешкой или чемнибудь еще» – пишет пролетариат на интернет-форумах. Глас народа – глас божий, между прочим. Прислушайтесь, господа львиноголовые – еще не поздно все переиграть! Ну отложите выход года на полтора – в первый раз, что ли?!

Подождем. В конце концов, первую часть можно освежить. Глядишь, кто-нибудь и до конца доберется...

Кстати, пока еще не известно, разрешат ли скотоводам импортировать свое существо из оригинальной игры, или это будет исключительной привилегией полных кавалеров значка «Ударник небесного провидения». То же относится и к Creature Island. Но если окажется, что воспитывать зверушку с чистого листа вовсе не обязательно, стряхнуть пыль с коробки B&W придется всем. Главное, отыскать сам артефакт. Заинтересованным лицам рекомендую начинать поиски с подставки для аквариума, в качестве которой диск служил мне верой и правдой года полтора...

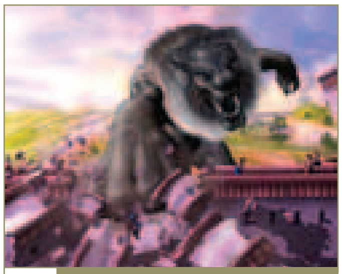
ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ В ЭФИРЕ

Здесь, по другой сложившейся традиции отечественной игрожурналистики, следовало бы написать «так какой же ты, северный олень?! Не скажешь? А, ладно, фиг с тобой! Поживем – увидим». Но мы опять-таки этого делать не будем.

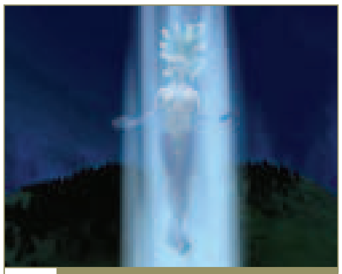
Во-первых, зная, как отцы-матери проектов такого масштаба любят откладывать на потом роды своих ненаглядных чад, до премьеры можно и не дотянуть.

А во-вторых,... предал я сердце мое тому, чтобы познать мудрость и познать безумие и глупость: узнал, что и это – томление духа; потому что во многой мудрости много печали; и кто умножает познания, умножает скорбь. ■

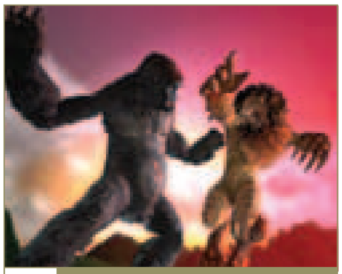
ОТДЫХАЮТ ВСЕ: МЕРТВОРОЖДЕННЫЙ DOOM III , СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ 3DMARK2003 И ВИДЕОКАРТА RADEON-GEFORCE PRO ОТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ, ПОЖЕЛАВШЕГО ОСТАТЬСЯ НЕИЗВЕСТНЫМ.



Выдрессированное существо – лучшее стенобитное орудие.



Что это за тетя, пока неизвестно, но размер бюста мы одобряем!



До Soul Calibur II, конечно, далеко, но систему боя улучшили.

SPECIAL THANKS

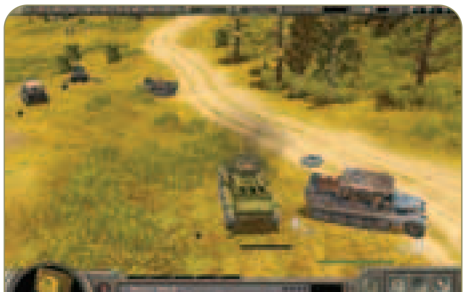
Все торговые марки и названия продуктов принадлежат их уважаемым владельцам. Зуб Алика Вайнера принадлежал Алику Вайнеру. Кепка нашего любимого мэра является собственностью мэра. Авторы первого и последнего абзацев – Моисей и Экклезиаст соответственно. Black & White принадлежит народу. All rights reserved!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stormregion ■ РАЗРАБОТЧИК: CDV Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2004

http://www.panzers.de



К нашим услугам точечные и ковровые бомбардировки, а также самолеты-разведчики.



После боя необходимо подлатать танки и доставить пушкам новые боеприпасы.



Солдаты, засевшие в зданиях, легко уничтожаются автоматчиками или выкуриваются огнеметчиками, сумевшими зайти с тыла. Но для танков это может стать серьезным испытанием.

CODENAME: PANZERS

ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ВОЙНА

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
brunet@yandex.ru

Перед глазами промелькнула установка долгожданной демо-версии, а радостного трепета в душе почему-то не ощущалось. Несмотря на захватывающие дух скриншоты и громогласные обещания. Слишком уж много разочарований скрывалось в последнее время за милым сердцу словом RTS. Как-то исторически сложилось, что игра либо красивая, либо продуманная. А красоты Codename: Panzers не занимать…

ДЕЖАВЮ?

Так что по кнопке «Start Demo» я кликнул, преисполненный скептицизма. И правда: от меню набора юнитов в обмен на «очки престижа» повеяло чем-то до боли знакомым. Набрав всего да побольше, запускаю миссию – и что же? «Где-то мы уже это видели», – подумалось мне, и рука сама потянулась к свежему обзору Desert Rats vs. Afrika Korps (DR vs. AK). Похожая графика и уже родные модели машин… Впечатление было такое, будто передо мной просто красочный add-on к вышеупомянутой игре. Поэтому, вслепую отправив половину отряда вперед на амбразуру, я ожидал лицезреть мимолетную перестрелку в духе C&C. Но увиденное развеяло опасения и на полчаса приковало к монитору.

Уже через пять минут мне стала понятна спешка с релизом DR vs. AK. Все, что поленились и не подумали сделать ребята из Digital Reality, Stormregion исполнил во всей красе. Надо признать, движок Gepard (знакомый нам по S.W.I.N.E.) умеет по полной программе нагружать видеокарты. Поразительная для стратегии детализация! Дымящиеся руины городов и красочные взрывы, глядя на которые так и хочется пальнуть еще куда-нибудь, смотрятся на фоне погодных эффектов и смены времени суток абсолютно естественно. Спору нет, графика в игре превзошла все ожидания, и говорить о ней можно долго... Но, наверное, не нужно: и так все видно.

БОЧКА МЕДА

Вас ведь, вероятно, интересует совсем другое: что это – очередная «реал-таймовая стрелялка» или игра с серьезным тактическим элементом? Кажется, все-таки последнее. По крайней мере, Codename: Panzers очень хочет таковой казаться.

В стремлении добавить в игру побольше тактики авторы пошли на явный компромисс. С одной стороны, все юниты, помимо привычных HP (Health Points), имеют максимально реалистичную броню: «Тигры», например, спереди защищены гораздо лучше, чем с тыла и с боков. Механизм просчета повреждений также заслуживает всяческих похвал. С другой стороны, танк в игре способен выдержать десяток прямых попаданий. Сражения от этого стали дольше и, несомненно, интересней. Но в контекст исторической достоверности это вписывается с трудом. Особенно на фоне минометов, стреляющих на 30 метров.

Честно говоря, игра почему-то напомнила мне Silent Storm. Лестное для любого проекта сравнение, не так ли? Сходство проявляется не только в графике. Впервые в подобных RTS отряды и «видят», и, что самое главное, «слышат». А это значит, что спрятать за углом танковый взвод теперь не получится.

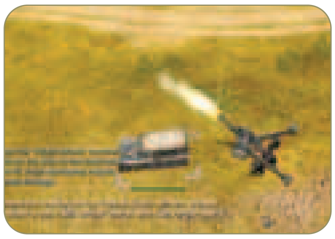
Само собой, не обошлось и без уже привычного налета RPG – отряды способны накапливать опыт,



Модели танков выполнены с особой тщательностью. Вы не находите?



Массированная артподготовка перед боем. Нет леса – нет и партизан.



Вам, быть может, и не видно, но в игре можно различить летящий снаряд.



Вообще танкисты называют дорогой то место, где собираются проехать.



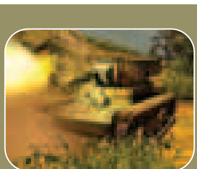
Окно набора юнитов. За отдельную плату пехоту можно снабдить гранатами.



Пейзажи украшают незаметные на первый взгляд детали. Например, скворечник и велосипед.



Снайперы – одни из самых важных солдат в игре. Помимо отстрела вражеской пехоты, их можно использовать в качестве разведчиков и наводчиков артиллерии.

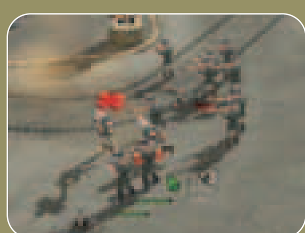


Графика и вправду поражает. Во время внутриигровых сценок камера «наезжает» на технику, демонстрируя ее с самых выгодных ракурсов. В мощь русских танков поверить очень легко.

В БОЙ ИДЕТ ПЕХОТА

Особая гордость разработчиков – это, конечно же, пехота, при анимировании которой использовалась технология motion capture. А на каждую модель пошло 3300 полигонов. Впечатляет, правда? Окончательно распрощавшись с ролью пушечного мяса, солдаты превратились в грозную силу, подчас превосходящую бронетехнику. Помимо банальных винтовок и автоматов, им теперь доступны гранаты, мины и прочие тротиловые радости. Не стоит, правда, крушить ими врага направо и налево – бойцы могут захватывать вражеские машины, так что лучше дважды подумать, прежде чем взрывать очередной танк.





влияющий на их здоровье, атаку и моральную стойкость. Да-да, психическая атака теперь не пустой звук, и стройные ряды танков или шквальный огонь артиллерии могут заставить вас не одну минуту собирать по округе паникующих новобранцев.

ЛОЖКА ДЕГТЯ

Сколько можно?! Нам опять подсунули героя вкупе со странным сюжетом. Мало того, что придется неустанно оберегать бесполезное существо с нимбом над головой, так еще и задания в миссиях настораживают. Вот пример. Подавив символическое сопротивление поляков, я наконец добрался до заветной цели – здания, где укрылся местный воевода. И надо ж было такому случиться – дверь-то закрыта! Что сделает в такой ситуации настоящий командир танкового взвода? Правильно, поедет через полгорода за ключом. Видать, 50-миллиметровые пушки подходят лишь для открывания консервных банок.

Что до AI, то тут все, как обещали. На заманивание в засады враг не реагирует, вовремя высылает подкрепление и ремонтные машины, а иногда даже отступает и совершает нехитрые маневры. Словом, умен. Правда, толку-то от этого... Имеющуюся миссию можно пройти четвертой частью доступных юнитов. У меня так и вовсе Варшава пала к ногам четырех огнеметчиков и взвода санитаров. Увы, игра не обошлась без непростительных для стратегии ляпов. Лечение, как и ремонт, осуществляется дистанционно, то есть санитары способны врачевать пехоту прямо в бою, метров этак с трех (видать, экстрасенсы). Так что знакомая по RPG схема «один стреляет, двое лечат» проходит в мелких стычках на ура. Вот вам и тактика.

РЕЗУЛЬТАТ

Но несмотря на перечисленные недостатки разработчикам очень хочется верить. Судя по их заявлениям, эта демка – лишь бледная тень будущей игры. Пусть гаубицы бьют на сто метров, пусть танки – с броней, как из титана, пусть графике, на первый взгляд, уделили большее внимание, причем в ущерб тактике. Но давайте признаемся себе, закрыв глаза на огрехи, – лучше пока все равно не сделали. В общем, больше всего меня расстроило наличие лишь одной маленькой миссии. В Codename: Panzers действительно хочется играть! ■









■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск», «Медиа 2000» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Enlight Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Infinite Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

http://www.enlight.com/wbc3



Характеристики главного героя можно повысить непосредственно во время игры.



Пока идет строительство города, можно отправить несколько бойцов на разведку.



Огромные кровожадные динозавры быстро расправляются даже с большой армией. После схватки с этими зубастыми тварями на поле боя остаются только аккуратные кучки костей противников.

WARLORDS BATTLECRY III

ПОВЕЛИТЕЛИ ВОЙНЫ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Несмотря на молодость, Warlords Battlecry – серия уважаемая и популярная. Ее история началась в 2000 году, когда компания Strategic Studies Group решила выпустить RTS, основанную на вселенной легендарных Warlords. Эксперимент удался, и уже спустя два года на прилавках магазинов появилось продолжение, закрепившее позиции нового проекта.

Warlords Battlecry II мало отличался от своего предшественника, но именно это и оказалось залогом его успеха. Тогда-то и стало окончательно ясно, в каком направлении будет развиваться сериал. Теперь созданием игры занимается студия Infinite Interactive, но сотрудники этой конторы отлично знают, как сделать нам приятно. Да и процессом руководит бессменный идеолог «варлордов» Стив Фокнер (Steve Fawkner). Посему ожидать революции от третьей части не стоит. Подтверждением тому служит появившаяся недавно демо-версия Warlords Battlecry III.

БОЛЬШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

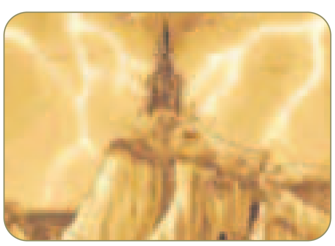
Создатели не раз говорили, что основным нововведением очередной части станет увеличение списка доступных рас. В полной версии их будет шестнадцать против двенадцати в предыдущей игре. К сожалению, в небольшой демке можно было выбрать только представителя гномов, но сомневаться в том, что разработчики сдержат слово, не приходится. Как и раньше, герой имеет четыре основных параметра: силу, харизму, интеллект и ловкость. В зависимости от выбранной расы первоначальное распределение очков для каждой характеристики будет различным. Нетронутыми остались и десять основных навыков персонажа.

Однако в отличие от второй части больший упор в развитии рас сделан на использование определенных ресурсов. Гномы базируют свое производство, в основном, на добыче камня и золота, тогда как другие обитатели мира Етерии (Etheria) используют металл и кристаллы. Сами ресурсы добываются привычным для Battlecry способом. Вы захватываете или строите шахту, после чего подземелья замка начинают заполняться полезными ископаемыми. Увеличить их приток можно, послав на рудник несколько дополнительных рабочих. После постройки базового строения – цитадели – наступает время для возведения города. Этот процесс также остался без изменений. Единственное отличие состоит в увеличении доступных зданий и большем количестве их апгрейдов.

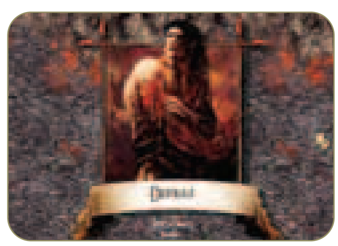
Ролевые элементы перекочевали в новую игру без каких-либо заметных усовершенствований. После завершения очередного этапа вы можете распределить полученные очки по четырем показателям персонажа – stats, skills, abilities и spells (а основные параметры можно «раскидывать» прямо во время сражений). Ключевой особенностью должна стать модифицированная система развития героя, заключающаяся в новых комбинациях с использованием 8 дополнительных классов, а также возможность прокачки подопечного выше 50-го уровня. Конечно, увидеть это в демке не удалось, поэтому оценивать новшество придется уже в полной версии.

Любители исследовать карты в поисках побочных квестов и артефактов должны быть довольны. Ничто не мешает им облагородить своего героя разнообразными кольцами, шлемами и плащами.



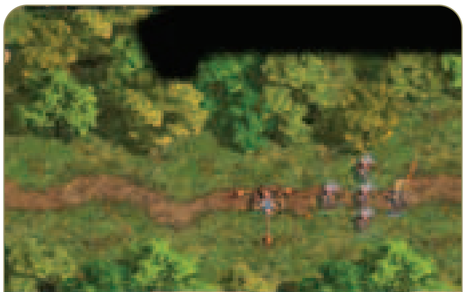








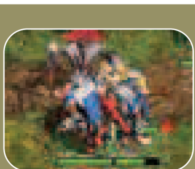
Эти древние руины очень напоминают Стоунхендж. Только камней поменьше.



Становиться на пути такой компании чрезвычайно опасно даже для сильного врага.



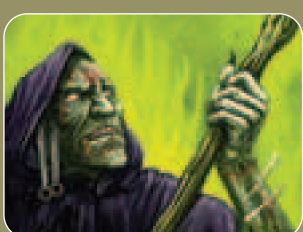
По сравнению с предыдущей частью игры, качество спецэффектов заметно улучшилось. Детализация юнитов также находится на высоком уровне. Эх, если бы еще вся эта красота была трехмерной…

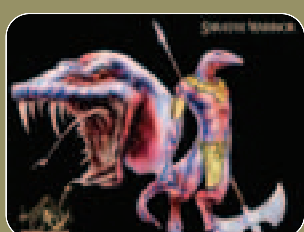


Анимация юнитов выполнена на очень высоком уровне. В динамике, если приглядеться повнимательнее, становятся заметны такие детали, как, например, шевеление одежды.

КТО ИДЕТ К НАМ В ГОСТИ?

Разработчики пока не хотят разглашать всю информацию о нововведениях в составе воюющих сторон Warlords Battlecry III. Сейчас на сайте доступна информация лишь о трех новых расах: Plague Lords, Knights и Ssrathi. Тем, кто хочет познакомиться с ними поближе, советуем посетить соответствующий раздел интернет-странички издателя – www.enlight.com/wbc3/gameinfo_races.htm. Кстати, по неподтвержденной пока информации, Plague Lords будут каким-то образом связаны с героями популярной карточной игры Magic the Gathering. Но убедиться в этом можно будет только после финального релиза.





Сражения стали намного жестче, и положительный результат от использования хорошего артефакта вы ощутите практически сразу. Правда, найти что-то действительно полезное непросто, так что не обольщайтесь. В демо-версии приходилось во время баталий полагаться не на главгероя, а в основном – на грубую силу. При наличии мощной армии персонажа лучше держать в стороне от схватки, ибо за гибелью предводителя войска следует поражение в кампании.

МАГИ И ДИНОЗАВРЫ

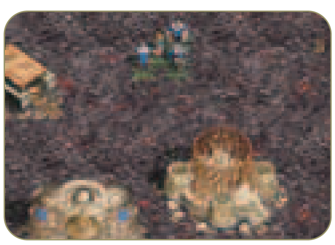
Графическая сторона Warlords Battlecry III вызывает исключительно положительные эмоции. Несмотря на то что графическое ядро осталось прежним, картинка выглядит весьма неплохо. Симпатичные, отлично анимированные юниты неспешно перемещаются по живописным ландшафтам. Красочные спецэффекты радуют глаза буйством красок и отменным освещением. Проведя за монитором полчаса, невольно забываешь, что перед тобой проект, созданный на движке двухлетней давности. Хочется еще раз загрузить этап, чтобы полюбоваться на сочные эффекты магических заклинаний. Огромные монстры, с которыми предстоит столкнуться во время прохождения, смотрятся впечатляюще. Когда видишь, как громадный доисторический динозавр (есть и такие твари!) сходится в бою с магом, даже дрожь охватывает. Единственное, что омрачает общую картину, – это отсутствие масштабирования. Камера неподвижно висит в воздухе и не дает возможности рассмотреть сражение вблизи.

Музыкальное сопровождение гармонично дополняет магическое действо. В написании саундтрека принимал участие сам Стив Фокнер, а это является своеобразной гарантией качества.

ИГРАТЬ БУДЕМ

Короткая демка смогла показать лишь малую часть игры. Но даже в ней можно разглядеть потенциал грядущего хита. Да, именно хита! В последнее время жанр магических стратегий (исключение из правила – лишь недавний Spellforce) переживает некоторый застой. И вывести его из этого состояния, хотя бы на короткое время, может только проверенный временем проект. Говорят, что снаряд редко попадает в одну и ту же воронку. В случае с Warlords Battlecry III данное утверждение, скорее всего, будет опровергнуто. ■



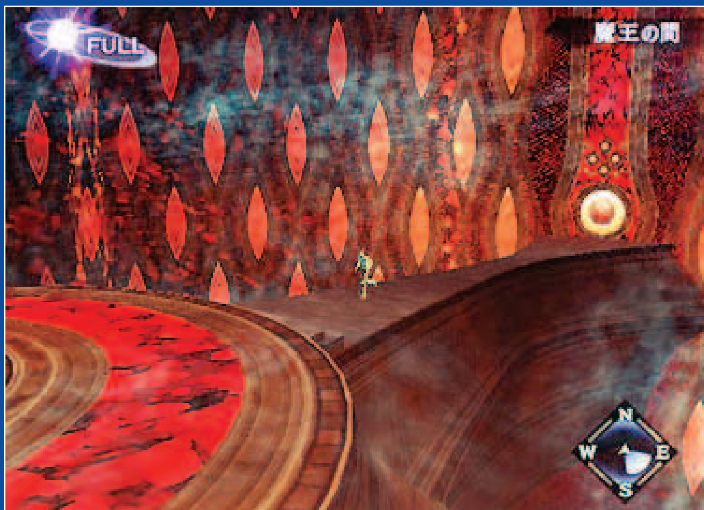






■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atlus ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Atlus
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

http://www.shinmegamitensei.com





SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Ранее приобщиться к серии Megami Tensei можно было в первую очередь на PS one, сыграв в Persona и Persona 2: Eternal Punishment. Близкие по духу к мистическим детективам, эти «линейные» RPG также используют систему переговоров с демонами, но «сверхъестественный» аспект происходящего в них – скорее фон для психологической драмы.

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

Свобода выбора между Добром и Злом, Порядком и Хаосом – основной мотив игр серии Megami Tensei, ранее почти не издававшихся за пределами Японии в силу слишком уж смелого использования догм христианской религии наравне с мифологическими представлениями различных культур.

Невероятно популярные на родине, они всегда стояли особняком в жанре RPG – даже сейчас, когда возможность «сыграть за плохих» уже не может расцениваться как революционный луч света в темном царстве линейных сюжетов.

Что, если однажды граница между рациональным и мистическим сотрется? Что, если убрать из фэнтези средневековый антураж и вынудить жителя современного города столкнуться лицом к лицу со сверхъестественным? Мир Shin Megami Tensei III: Nocturne ничем не отличался от нашего, пока катаклизм неизвестного происхождения не уничтожил почти все население Земли. Немногие выжившие обнаруживают, что Токио, в котором они находились в момент катастрофы, теперь существует внутри полой сферы, окружающей зародыш новой планеты. Какой станет возрожденная Земля, определят философские убеждения, заложенные в основу будущего мира. А претендентов на роль демиурга оказывается предостаточно – толпы мифологических существ-демонов устремляются в Токио. Поддерживать идеологию какой-либо демонической фракции в яростной борьбе или действовать на свой страх и риск – тут уж выбор за игроком.

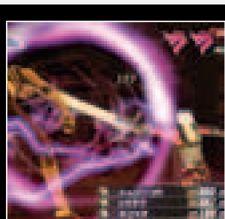
Впрочем, даже во втором случае демоны не станут сразу «пушечным мясом». Одной из характерных особенностей серии Megami Tensei остается возможность вступать в переговоры со встреченными монстрами и рекрутировать свою собственную команду. В SMTIII, помимо системы переговоров, предусмотрен и апгрейд союзников путем синтеза двух или даже трех демонов. Проблема экипировки решена не менее оригинально – навыки главного персонажа и бонусы к параметрам даются при симбиозе с так называемыми «магатама» – насекомоподобными существами-паразитами. Под «навыками» в данном случае понимаются и физические атаки, и магические заклинания, и иммунитет к определенным видам ударов, и «навыки общения», помогающие при переговорах с демонами. Одновременно персонаж может владеть не более чем восемью, так что правильный выбор «команды поддержки» во многом определит успех прохождения.

Энтузиазм поклонников серии понять просто, но чего ждать рядовому игроку от SMTIII? Не окажется ли игра слишком эстетской или же, напротив, не обернется ли очередной «пустышкой»? Если вам по душе миры, созданные с любовью к деталям, миры нелинейных сюжетов и неординарных игровых систем, то вы найдете как раз такой в SMTIII. ■

«ДЕМОНЫ – ВАШИ, ОХОТНИК – НАШ!»

МАРКЕТИНГОВЫЕ КОМБИНАЦИИ ATLUS

Западные игроки сыграют не в оригинальную SMTIII: Nocturne, а в «режиссерскую версию», изданную в Японии с пометкой Maniacs. «Маньячность» заключается в возможности выбора уровня сложности игры. Также были добавлены сцены, которые пришлось вырезать из первого издания по техническим причинам. Не последнее место занимает и «заезжая гастролер» из Capcom – главный герой Devil May Cry, полудемон Данте.

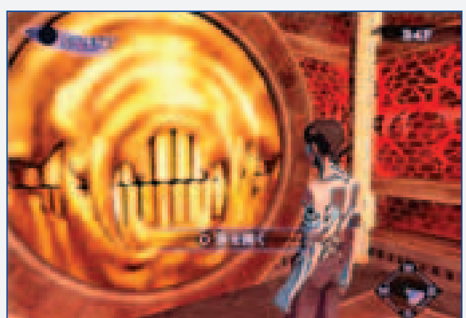




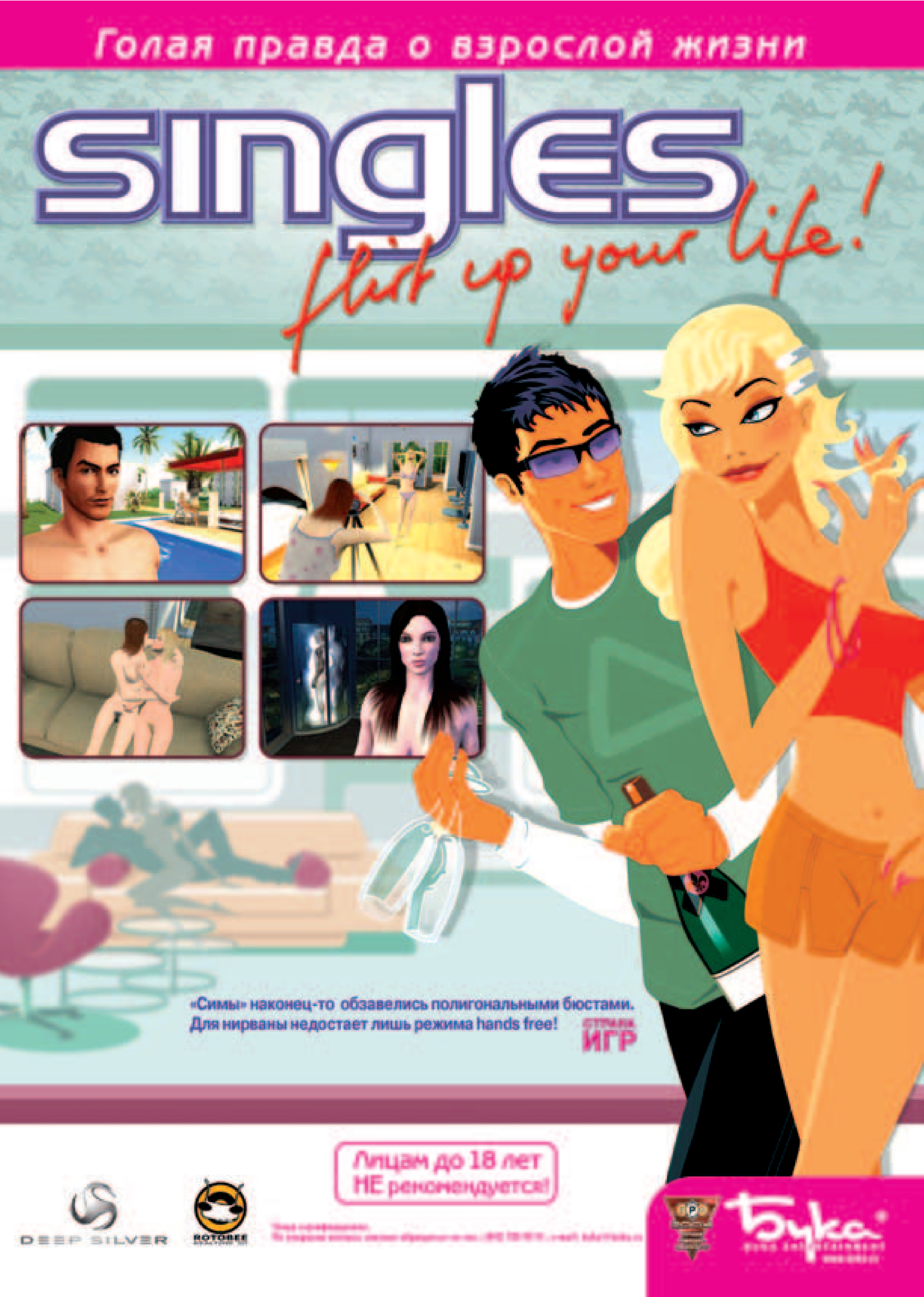
Более ста божеств и мифологических существ встретятся на пути главного героя.



Количество и очередность ходов зависят от успеха применяемой боевой тактики.



Спиной к такой детали интерьера лучше не поворачиваться – слишком зубаста.



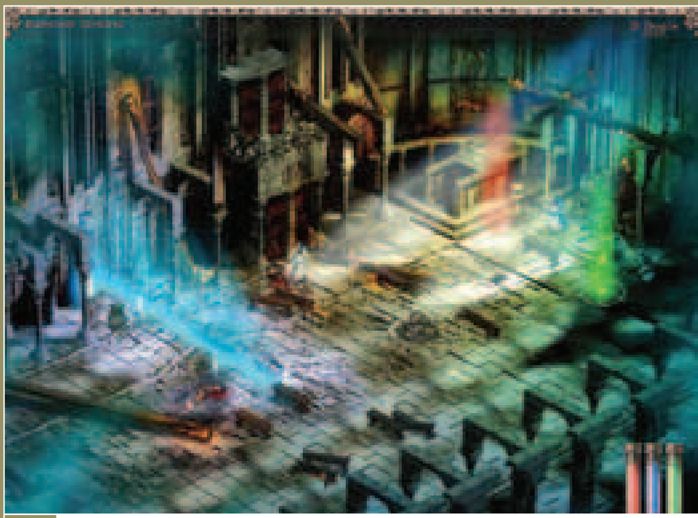
Голая правда о взрослой жизни
singles
flirt up your life!
«Симы» наконец-то обзавелись полигональными бюстами.
Для нирваны недостает лишь режима hands free!
ИГР
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука



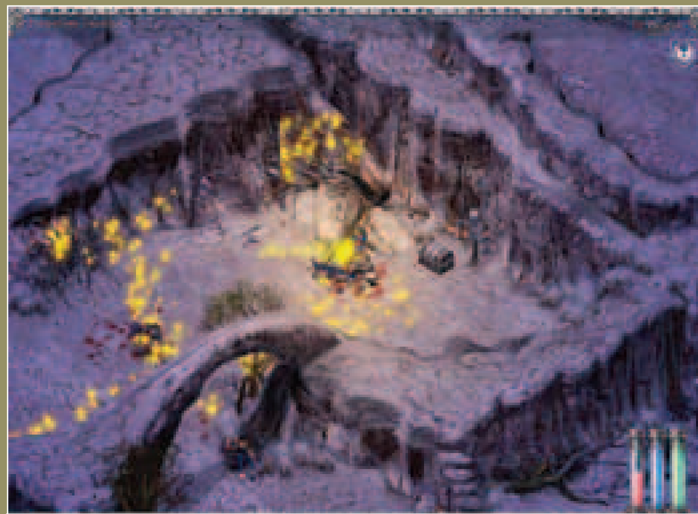
Компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр и действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital. Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance сможет быстро выполнить одновременно несколько задач. Так что теперь Вы сможете приняться за игру быстрее.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Project 3 Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК: 3D People ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2004 года

http://www.kult.3dpeople.de



Пусть изометрия вас не смущает. Графический движок силен. Тут и поддержка 3D-акселераторов, и цветное освещение, и многослойный ландшафт.



Смену времени суток и погоды никто не отменял. В Heretic Kingdoms случаются дожди и снегопады; обычные, песчаные и даже магические бури.







KULT: HERETIC KINGDOMS

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Экспансия RPG ширится не по дням, а по часам. Тихой сапой они прокрадываются в симуляторы, с треском и грохотом вламываются в стратегии. А уж о их засилье в экшнах и говорить не приходится.

Мода на «диаблообразные» проекты не только не ослабевает, но год от года набирает обороты. При этом раскладе идея разрабатывать подобный клон, кажется, как минимум, не самой удачной. Тем не менее, именно такую игрушку взялись конструировать умельцы из 3D People. Зачем? Читайте ниже.

Каждый разработчик свято верит, что именно его детище окажется уникальным, принесет игрокам свет, радость и блаженство. Ясное дело, большинство глубоко заблуждается, однако в 3D People, похоже, сделали верные ставки. Несмотря на удручающее сходство с нетленным Diablo по части геймплея, Kult: Heretic Kingdoms, как нам кажется, способен сбросить ржавые оковы консервативных канонов.

Первое, на что сделали упор разработчики, – это сюжет. Не тот набор основных и дополнительных квестов, коим нас пичкают из игры в игру, а именно Сюжет. Приключения на этот раз начинаются в Heretic Kingdoms – Королевствах Еретиков, если переводить на «великий и могучий». Дела в том мире идут совсем грустно. Религия практически исчезла, некий Бог давно считается мертвым, а Инквизиция методично истребляет остатки его последователей. Несчастные, в свою очередь, сражаются с инквизицией, объединившись в тайный орден. Придумали эту психоделию не сами разработчики, а специально нанятая команда International Hobo под предводительством Криса Бэйтмана (Chris Bateman). На совести последнего работа над Discworld Noir и Ghost Master.

Мы выступаем от лица юной, но не по годам способной инквизиторши, изначальная цель которой – найти и уничтожить религиозный артефакт, укрываемый последователями Мертвого Бога. Но то – сначала, а по ходу игры мы получим и возможность сменить лагерь, и право действовать в своих корыстных целях. Kult: Heretic Kingdoms задумывается буквально как воплощение нелинейности. Игра включит в себя шесть различных концовок и множество промежуточных сюжетных развилок.

Другим кричаще ярким отличием видится собственно ролевая система. Задуманная разработчиками схема выходит далеко за рамки 3-5 героев, как было в Diablo. Kult позволит сформировать более 100 уникальных персонажей. Достигается это путем сочетания в одном бойце самых разных, не исключающих друг друга, умений.

В остальном игра весьма традиционна. Фэнтезийное окружение, трехмерная графика в изометрической проекции, множество страдальцев-NPC. Однако новаций от 3D People уже достаточно для рождения в меру оригинального проекта. Осталась лишь мелочь – реализовать задуманное. ■

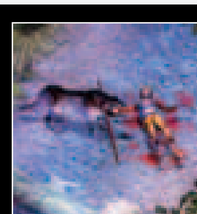
РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Игра обладает необъятными просторами. Защищать больных и обездоленных нам предстоит на 50 картах-локациях, варьирующихся от компактных 2x2 до просторных 10x10 экранов. Все они объединяются в одну глобальную карту, с помощью которой можно быстро перемещаться по миру.

ИДЕИ ДЖОРДАНА ЖИВУТ И ПРОЦВЕТАЮТ

МЫ РОЖДЕНЫ, ЧТОБ СПАТЬ И ВИДЕТЬ СНЫ

Кроме «еретических королевств» игроки смогут посетить таинственный Dreamworld. Разработчики описывают Мир Снов как отнюдь не райское, вопреки названию, местечко, куда попадают души чрезмерно набезобразничавших обывателей. Кроме них там обитает «множество странных существ и вещей». Это очень напоминает загадочный Теларанриод – мир снов из книг серии Колесо Времени за авторством талантливого писателя Роберта Джордана.





НОВЫЙ KREED.
НОВАЯ ИГРА.
KREED
Битва за Савитар
• Скелетная анимация врагов (ragdoll)
• Реалистичная физика игрового мира
• Новые типы оружия
(шокер, лазерная снайперская винтовка)
© 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «BURUT» All Rights Reserved.Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: Action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Majesco Games
■ РАЗРАБОТЧИК: GlyphX Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

http://www.adventtrilogy.com





ADVENT RISING

МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ В КИНО

Разработчики заявили о стремлении сделать игру максимально кинематографичной. Во-первых, с точки зрения сюжета, который обещает порадовать самыми непредсказуемыми зигзагами. Во-вторых, визуально. То, что раньше мы видели лишь в заставках, Advent Rising воплотит в геймплее.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Всем известно, что люди – существа страшные. Если по законам вселенской логики необходимо сначала думать, и лишь затем действовать, то человечество, как правило, сначала действует, а потом… даже не думает! В общем, дурак опасен.

В древнейших легендах самых разных инопланетных рас именно людям отводится роль всеобщих поработителей и вершителей судеб в судный день. Немудрено, что как только эти расы вышли в космос и начали общаться, быстро оформилась коалиция злобных мизантропов, стремящихся искоренить нас как чумную заразу. И лишь аурелианцы решили втихаря помочь человечеству.

Правда, неслабо звучит? Оно и не мудрено. В работе над сюжетом экшна Advent Rising принимает участие писатель Орсон Скотт Кард, лауреат престижных премий Hugo и Nebula. Вы, наверное, уже догадались, что, узнав о таком вселенском заговоре, люди «немножко огорчились». Роль одного из обиженных мстителей – пилота по имени Gideon Wyeth – уготована нам с вами.

Advent Rising создается по всем правилам экшностроения нового образца. Они включают сильный сюжет, высокотехнологичную графику, правдоподобную физику, массу разнообразного оружия и кучу управляемой техники. В нашем случае разные виды средств убиения и транспорта принадлежат непохожим друг на друга расам, да и типов вооружения ожидается 15 штук.., плюс у каждого альтернативный режим стрельбы.., плюс возможность палить с двух рук по-македонски. Чуете, чем пахнет?

Но это еще цветочки. Гидеон, как уверяют разработчики, не только стрелять мастер, но и по части ближнего боя спец. А побывав в нескольких передрягах, парень вообще обнаружит способности к экстрасенсорике и, как заправский джедай, сможет одним лишь взглядом расшвыривать врагов человечества. Бойтесь, гады!

Замешан этот убойный коктейль на последней версии неунывающего Unreal Engine с физической системой Karma. Значит, полигонов в игре – хоть лопатой греби, все лампочки светят цветасто и динамично, а взаимодействие с предметами весьма реалистично.

Ну и на десерт порадую человеколюбов. Уже по одному Гидеону видно, что нас, «хомо сапиенсов», никакими межпланетными заговорами не испугаешь, а ведь у главгероя по сюжету еще брат есть. Да и сами разработчики честно признались, что в Advent Rising людей не изведут. Игра – лишь первая часть целой трилогии экшнов. И трилогии, заметьте, нелинейной. Мало того, что первый проект будет буквально напичкан сюжетными развилками и окажется счастливым обладателем сразу нескольких концовок, так еще и начало второй части напрямую зависит от финала первой. Главное, «сохраненки» после прохождения не стирать – именно оттуда Advent Rising II (или как там его назовут) будет черпать необходимые данные о вашем успехе. ■

СРОЧНО НУЖНА ТРЕТЬЯ РУКА!

МЕНЯ ТЕРЗАЮТ СМУТНЫЕ СОМНЕНИЯ

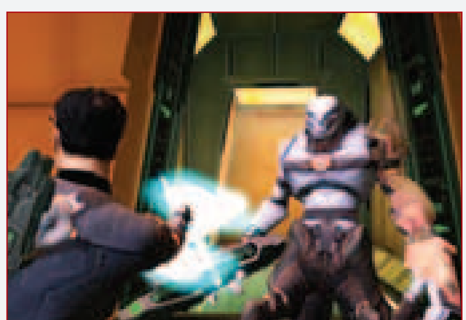
Advent Rising выходит на PC и Xbox, в связи с чем возникает вопрос: как управлять Гидеоном? Разработчики хотят реализовать не только стрельбу с двух рук, но и научить героя акробатическим трюкам. Правда, уже с «македонской» пальбой появляются сложности. На джойстике для Xbox, как известно, имеется два аналоговых контроллера, каждый из которых привязывается к одной руке с оружием. А как двигаться – с помощью шифтов, что ли? Как быть PC-геймерам вообще непонятно. И каким образом все будет работать, учитывая планируемую возможность переключения между видами от первого и третьего лица?



Набор техники достаточно традиционен: багги, хувер-танки и футуристичные самолетики.



«Я – Альфа и Омега! Я – карающая длань вселенской справедливости!»



Урода зовут Seeker (Ищущий). Его раса посвятила себя борьбе с людьми.



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
CALL OF DUTY™
Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.
Никогда еще война не была такой реальной.
1С ФИРМА «1С»
Infinity Ward
ACTIVISION
© 2003 Права принадлежат компании Activision, Inc. и ее лицензиарам. Опубликовано и распространяется компанией Activision, Inc. Activision – зарегистрированный товарный знак, и Call of Duty – торговая марка компании Activision, Inc. и ее лицензиаров. Все права защищены.
© 2003 Разработано компанией Infinity Ward, Inc. Эта продукция содержит программные технологии, лицензированные компанией id Software, Inc. («id Technology») id Technology © 1999-2003 id Software, Inc. Все права защищены. Иконка рейтинга – зарегистрированная торговая марка компании Entertainment Software Association. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью своих владельцев.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PC ■ **ЖАНР:** tactical FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2004 года (Xbox)/ сентябрь 2004 года (PC)

http://www.fullspectrumwarrior.com

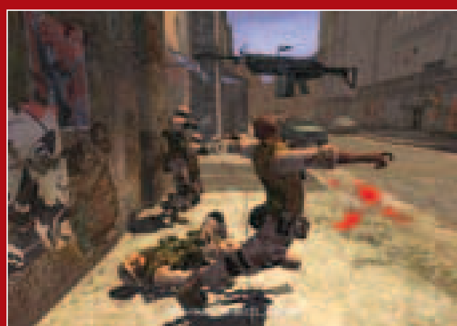


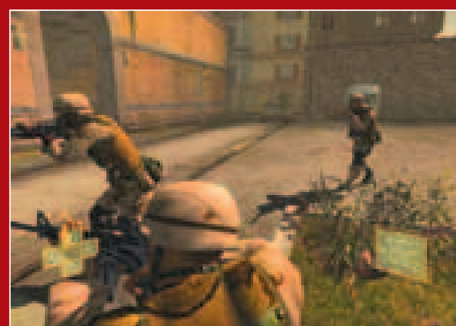
Пальмы, мечети, надписи на арабском… что же это за Вымышленная Страна такая?



Солдаты стараются стоять так, чтобы их нельзя было застать врасплох.







FULL SPECTRUM WARRIOR

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Глядя на Full Spectrum Warrior, понимаешь, что «симуляторы» спецназа, созданные по мотивам литературных «шедевров» Тома Клэнси, – это как-то пустячно. То есть, игры среди них попадаются очень даже неплохие, да уж больно несерьезны, симуляторы из них, прямо скажем, никудышные. Full Spectrum Warrior станет первым в мире проектом, где мы сможем увидеть, как на самом деле американские солдаты ведут боевые действия в городских условиях. За правдоподобность этого симулятора отвечает лично дядя Сэм.

ОДНАЖДЫ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ

Full Spectrum Warrior мог никогда и не стать коммерческим проектом. Дело в том, что умные генералы в Министерстве обороны США заключили с Pandemic Studios контракт на создание симулятора, с помощью которого американские солдаты могли бы обучаться ведению боевых действий в условиях, максимально приближенных к реальным. Но потом еще более умные генералы сообразили, что из этого можно сделать игру для домашних консолей. В результате мы с вами должны будем получить один из самых красивых и реалистичных тактических шутеров. А армия США получит неслабое пополнение в виде новобранцев, вдохновившихся Full Spectrum Warrior и пожелавших защищать Родину. Вы же не думали, что дядя Сэм будет тратить деньги просто так? Pandemic Studios в поте лица работает на агитмашину США…
Настоящее умиление вызывает сюжет Full Spectrum Warrior. В некой Вымышленной Стране (судя по скриншотам, находится она где-то на Ближнем Востоке) нехороший диктатор пришел к власти и начал этнические чистки. Но бравые американские военные не дремлют. Они тут же послали в Вымышленную Страну войска, чтобы вернуть мир и процветание, перебив всех приспешников диктатора... А заодно и мирное население, если оно будет путаться под ногами. Потому как ничто не может помешать торжеству демократии, которую несут вооруженные до зубов миротворцы.

БАТЯНЯ КОМБАТ

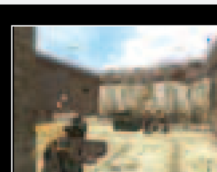
Но это лирика. Если отбросить в сторону все эти сказки, обнаружится, что Full Spectrum Warrior – очень многообещающий проект (еще бы – сколько на него денег потратили!..). Концепция игры не нова: мы управляем небольшим отрядом солдат и планомерно уничтожаем вражеских боевиков, выполняя задания командования. Однако при этом Full Spectrum Warrior не похож ни на Rainbow Six, ни на Hidden & Dangerous, ни на SOCOM. Дело в том, что мы не можем непосредственно управлять ни одним из подчиненных. Мы лишь отдаем приказы бойцам, а те уже сами решают, как именно их исполнять. При таком раскладе разработчики самое пристальное внимание уделили искусственному интеллекту. В результате получи-

УЧИТЬСЯ НАДО НА СВОИХ ОШИБКАХ

Игра записывает на HDD ход каждой миссии. Впоследствии мы сможем просматривать записи и находить ошибки в собственных действиях. Еще интереснее, что во время просмотра в любую минуту нам дозволено взять управление на себя. Кроме того, replay'ями можно обмениваться с друзьями.

ТАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

ЧЕМ ПРОЩЕ ИНТЕРФЕЙС, ТЕМ ДОЛЬШЕ БУДЕМ ЖИТЬ



В игре мы командуем двумя отрядами солдат по четыре человека. Отрадно, что при всем многообразии возможных тактических решений, интерфейс предельно прост. С помощью левого аналогового джойстика мы управляем курсором и указываем бойцам направление движения. Кнопками – отдаем приказы. Шифты и правый джойстик предназначены для смены углов обзора: в любой момент мы можем узнать, куда смотрят наши бойцы и с какой стороны отряд уязвим для внезапной атаки.








Трехмерными застежками на одежде, «правильной» фактурой ткани и анимированными пальцами нас, конечно, уже давно не удивишь. Но все равно приятно.



МЫ НЕ МОЖЕМ НЕПОСРЕДСТВЕННО УПРАВЛЯТЬ НИ ОДНИМ ИЗ СОЛДАТ. МЫ ЛИШЬ ОТДАЕМ ПРИКАЗЫ БОЙЦАМ, А ТЕ УЖЕ САМИ РЕШАЮТ, КАК ИМЕННО ИХ ИСПОЛНЯТЬ.

лось примерно следующее: мы приказываем группе солдат покинуть укрытие и занять позиции возле здания, в котором засели боевики. Наши подчиненные будут использовать любое возможное укрытие, чтобы не попасть под обстрел, будут перемещаться пригнувшись или ползти по земле, будут стараться прикрывать друг друга и, если надо, откроют огонь на поражение. Короче, из кожи вон вылезут, чтобы выполнить приказ. Правда, это не значит, что можно расслабиться и во всем положиться на высокоинтеллектуальный AI. Без нашего мудрого руководства солдатам все равно не жить. Потому что это хардкорный симулятор! На экране нет никакого индикатора оставшихся у бойца хит-поинтов. То бишь умирают наши вояки буквально от нескольких выстрелов. В игре есть такая штука, как fog of war. Это значит, что мы не увидим приближающегося сзади противника, если ни один из наших подопечных не получил приказ прикрывать тылы. Солдат, попавших под обстрел, не спасет никакой AI. Либо мы даем указания точно и вовремя, либо провожаем на родину самолет с цинковыми гробами.

Однако в Pandemic Studios прекрасно понимают, что профессиональный военный симулятор – это одно, а игра – нечто другое. Поэтому «домашний» Full Spectrum Warrior не будет совсем уж беспощаден к начинающим командирам.

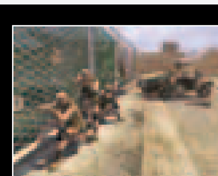
АПОФЕОЗ ВОЙНЫ

Техническое совершенство Full Spectrum Warrior уже сейчас вызывает самое искреннее восхищение. Тут не то что Rainbow Six – даже Splinter Cell оказывается в тени. Глядя на скриншоты, не знаешь, чему больше удивляться: уровню детализации моделей солдат или красоте пейзажей. В Full Spectrum Warrior практически нет ничего такого, что было бы сделано просто для красоты. Если улица завалена всевозможным хламом – значит, его можно использовать в качестве укрытия. Если вдалеке стоит подбитый танк – значит, по дыму можно определить направление и силу ветра. А ветер, кстати, влияет на траекторию полета гранат.

У творения Pandemic Studios есть все шансы стать настоящим шедевром. Главное, чтобы разработчики не принесли играбельность в жертву реализму. Ну а с ура-патриотической пропагандой мы уж как-нибудь смиримся. Не впервой. ■

МИРОТВОРЧЕСТВО НА ДВОИХ

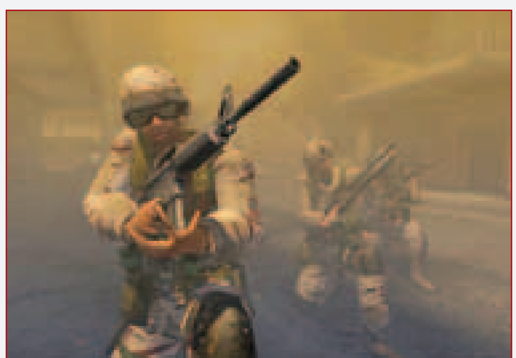
ОДНА ГОЛОВА – ХОРОШО, А ДВЕ – ЛУЧШЕ?



В Full Spectrum Warrior предусмотрено несколько режимов многопользовательской игры: deathmatch, capture the flag и, главное, – cooperative. Последний рассчитан на двоих – каждому из игроков дают в подчинение по отряду солдат. Казалось бы, этот режим не должен сильно отличаться от одиночной кампании. Но это только на первый взгляд. Игрокам придется долго и упорно учиться действовать синхронно – так, чтобы помогать, а не мешать друг другу.



От FSW сложно было ожидать чего-то, кроме идеально правильных теней.



Наши вояки открыты всем ветрам. Сейчас их, наверное, кто-нибудь шлепнет.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS/TPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: MADIA Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: начало 2005 года

http://www.velian.madia.ru





ВЕЛИАН (OPERATION: MATRIARCHY)

ЗА КАДРОМ

Продюсер Иван Мороз о распаде «Мадии»: «Из-за возникших после выхода «Солдатов неба» разногласий часть программистов покинула команду. Однако все художники остались в «Мадии». Главдизайнер «Шторма» Петр Порай-Кошиц также трудится над «Велианом», хотя формально в «Мадии» уже не работает».

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

XXII век. Эпидемия на планете Велиан. Нападение чужих произошло на микроскопическом уровне, быстро и незаметно. Воздействию вируса подверглись только женщины, но и этого было достаточно, чтобы полностью изменить жизнь планеты. Вскоре мужчины оказались низведенными до роли генного материала для опытов бывшего слабого пола. «Новые велианки» начали экспансию вглубь галактики.

2358 год. Не прошло и десяти лет после победы над велианцами на Роkаде-IV, как таинственные исчезновения транспортных кораблей заставили снова вспомнить о расе женомутантов. На поиски колонистов отправляется экспедиционный корпус.

КТО Я?

Если вы еще не узнали классический думо-квейковский зачин и не поняли, что игрок будет одним из десантников корпуса, срочно обращайтесь в редакцию за значком «Недогадливый читатель». Какой еще сюжет нужен шутеру от первого лица, где ваш персонаж – фактически пара рук, сжимающих оружие? Хотя кроме первого лица авторы предлагают нам и третье – бронескафандр (БС), внутри которого периодически будет оказываться наш герой. Продюсер игры сравнил «бэ-эсы» с «панцеркляйнами» из Silent Storm. За высокий уровень защиты и убойную силу приходится платить маневренностью и незаметностью. Впрочем, один из тузов в рукаве БС – возможность дистанционного управления снятыми с него пушками.

КТО ОНИ?

Итак, все наши противники женского пола. С одной стороны, разработчики наконец дали нам возможность подробно изучить анатомию космических амазонок, которых на протяжении двух игр серии «Шторм» прятали внутри боевых кораблей. С другой, безволосая чешуйчатая гуманоидная самка, управляющая биоскафандром, сделанным из мужских тканей, является мечтой скорее Зигмунда Фрейда, нежели фаната серии «Рандеву с незнакомкой». В разговоре с продюсером часто упоминалось имя Г. Р. Гигера (автора прообраза киношного «чужого»), и, познакомившись с материалами по игре, могу подтвердить – идеология очень похожая.

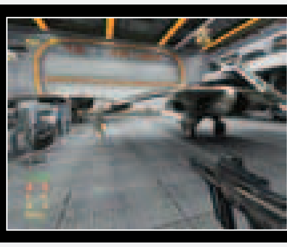
ТЕХВОПРОС

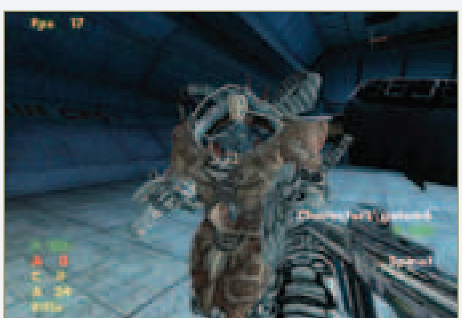
Из технических особенностей пока в игре налицо только «тряпичная» физика трупов. Убитые амазонки с готовностью откликаются на пинки и свисают с обрывов, болтая конечностями. При такой физической модели интересным занятием может стать «шпионское» прятанье трупов по углам, и «скрытные» миссии нам обещаны.
Игровой движок также различает и точечные попадания (в руку, ногу, голову), однако как это будет реализовано в игре, пока неясно. Впрочем, до 2358 года осталось не так уж и долго. ■

ОТГОЛОСКИ «ШТОРМА»

ЕЩЕ ОДНА ОПЕРАЦИЯ

Хотя «Велиан» и является преемником серии «Шторм»/Echelon, авторы особо не заостряют на этом внимание. Echelon не очень-то хорошо пошел на Западе, поэтому в Европе игра и вовсе будет называться «Операция: Матриархат». Однако знатоки серии без труда обнаружат знакомые моменты в игре – например, дизайн летательных аппаратов.

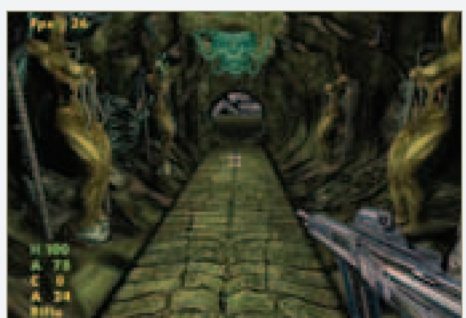




Система точного наведения в действии (рабочий вариант). Целимся врагу в позвоночник.



Заря над Велианом. У входа в «муравейник» нас (пока?) никто не встречает.



Памятник велианской архитектуры XXIV века. Камень, органика, больное воображение.

N-GAGE РВЕТСЯ В ОНЛАЙН, НА ЭТОТ РАЗ ПО-НАСТОЯЩЕМУ

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

■ **ПЛАТФОРМА:** N-Gage ■ **ЖАНР:** MMORPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nokia ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 30 сентября 2004 года

http://www.n-gage.com

СЕРГЕЙ ПАРАМОНОВ
scar@game24.ru

Популярность онлайновых RPG растет и растет, сотни тысяч людей по всему миру изо дня в день «живут» в сети своими собственными неповторимыми персонажами. Возможность воевать, накапливать опыт, захватывать новые территории, обмениваться обмундированием с себе подобными – вот лишь немногие из аргументов в пользу того, чтобы непременно войти в эти фантастические миры сетевых игр.

Заманчивые лавры успешных игр такого рода не дают покоя многим компаниям, к примеру – печально известной Sega. Это подтверждает недавний анонс Pocket Kingdom: Own The World – первого полностью онлайнового многопользовательского проекта для Nokia N-Gage. Перед игроком встанет нелегкая задача – создать свое собственное королевство и обеспечить его дальнейшее развитие в волшебном мире под названием Ulgress. Созданный замок придется защищать от нападения армий, возглавляемых другими игроками, которые будут стремиться отвоевать часть территории. Чтобы этого не произошло, необходимо создавать новые юниты и укреплять оборону замков, благо для таких дел существует бесчисленное множество настроек. Другой стороной игры станет RPG-составляющая. Большое количество классов и видов персонажей, выполнение различных заданий, десятки тысяч всевозможных предметов не дадут соскучиться и будут долго удерживать геймеров за дисплеем игрофона. ■



Симпатичные особы будут давать важные советы во время игры.



Ulgress наполнен опасностями и уникальными артефактами.



Визуально бои напоминают 2D-файтинг. Просто загляденье.



Любая битва заканчивается чьей-то гибелью...

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.konami.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Нас уже давно не удивляют игры на основе популярных кинофильмов или сериалов; интерактивные перевоплощения комиксов тоже перестали быть чем-то необычным. Но издательству Konami этого показалось мало, и оно решило сосредоточить свое внимание на страхолюдных игрушках, выпускаемых под маркой Todd McFarlane's Monsters.

Подобные прецеденты случались – например, путевку на экраны мониторов уже успела получить любительница всего розового Барби. Но то были малобюджетные поделки, нацеленные на относительно узкую аудиторию, тогда как McFarlane's Evil Prophecy имеет шансы привлечь внимание и серьезных геймеров.

Предыстория вполне обычна. В мире происходит череда зловещих событий, и некто Ханс Йегер понимает, что грядет эра Тьмы. Чтобы предотвратить ее наступление, он вместе с тремя сподвижниками выступает в поход против нечисти, возглавляемой Дракулой, Чудовищем Франкенштейна, Вервольфом, Мумией, Морским Монстром и Королевой Вуду.

С точки зрения игрового процесса Evil Prophecy – вполне приличный beat-'em'up, чем-то напоминающий Lord of the Rings от EA Games. Вы управляете одним персонажем, в то время как трое других находятся под контролем AI. Бойцы могут использовать различные удары и комбо, плюс кое-какие специальные возможности, вроде Исцеления. Не забыт и многопользовательский режим, позволяющий объединять усилия четырех игроков.

В Штатах релиз Evil Prophecy назначен на июнь этого года, запуск проекта в Европе состоится на пару месяцев позже. ■



Небольшая потасовка или «Новейшие ежики в тумане».



Обилие крови – залог успеха любой современной игры.



Несмотря на любовь к куклам, Королева Вуду – не менее опасный противник, чем Дракула или Чудовище Франкенштейна.





UBISOFT

Порадовала нас сразу двумя громкими сиквелами – это Prince of Persia 2 и Splinter Cell 3. Наш персидский герой возмужал и из некого подобия принца превратился в настоящего боевика. Господин Фишер же продолжает обрастать полигонами, готовя очередной графический прорыв. ■

PIRATES OF THE BURNING SEA

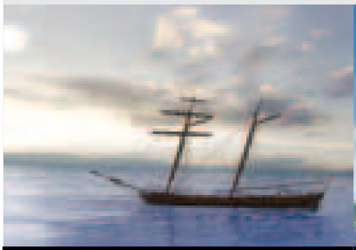
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Flying Lab Software ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Flying Lab Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.burningsea.com

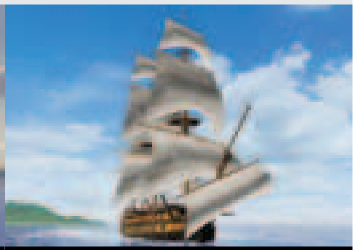
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Жанр многопользовательских сетевых RPG принято считать самым быстро развивающимся. Действительно, MMORPG прут, как мухоморы после дождя. Но сможете ли вы найти хотя бы десяток существенных различий между такими проектами, как, скажем, Everquest, Dark Age of Camelot и «Сфера»? Фэнтезийный мир, монстры, квесты, NPC – все по накатанной…

Однако и на болоте порой расцветают лилии. Pirates of the Burning Sea дерзко нарушает каноны фэнтези, отметает опыт и рисует совершенно необычный для жанра мир – Карибский бассейн XVIII века. Во Flying Lab Software замешивают своеобразную солянку из «Корсаров» и Sid Meier's Pirates!, ориентированную на многопользовательскую игру. Нас ожидает полная свобода действий и максимум реализма. Каждый игрок сам выбирает свою судьбу: скользкая от крови дорожка пирата, благородная карьера английского, французского или испанского морского офицера, позолоченный путь торговца и так далее. Острова архипелага создаются на основе спутниковой съемки, а модели кораблей конструируются на базе данных Американского Музея Национальной Истории. Причем их дизайном занимается... «Акелла»! Вот вам и подтверждение того, что наши «волки» – лучшие виртуальные мореходы в мире. Скриншоты наглядно показывают, как профессионально справляются россияне со своей частью работы. Нам же остается мужественно ждать и не лезть гениям под руку с нетерпеливым «ну когда выйдет-то?». ■



Вода уж очень хороша, так и хочется искупаться.



Готовьтесь качать гигабайты текстур, на CD игра не выйдет.



Сделай «Акелла» такую красоту в «Пиратах Карибского моря», игра получила бы другие отзывы в прессе. Почему все лучшее – буржуям?

SPYRO: A HERO'S TAIL

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

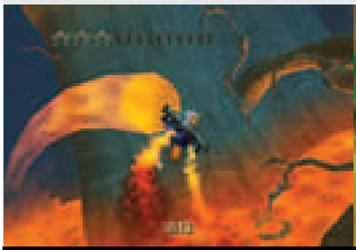
http://www.vivendi-universal-interactive.co.uk

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Давно Spyro не радовал нас своим появлением. Хотя с тех пор, как вышла последняя часть сериала, многое в мире платформеров изменилось. Моду в жанре теперь диктуют Ratchet & Clank и Jak & Dexter. Именно эти два мегапроекта приучили нас к тому, что платформеры должны быть скорее «взрослым», чем «детским» развлечением. Так что Spyro ничего не оставалось, кроме как следовать веяниям времени и тоже «повзрослеть».

Основные изменения, которые претерпела игра, – технологические. Локации в Spyro: A Hero's Tail станут значительно больше, чем в предыдущих частях. Вероятно, это подразумевает и большую свободу действий. Особая гордость разработчиков – технология, позволяющая изменять внешний вид уровней в реальном времени. По мере того как наш дракончик будет уничтожать темные кристаллы, уродующие окружающий мир, локации будут обретать свою первозданную красоту прямо у нас на глазах.

У главного героя появились новые виды атак (в чем мы ни секунды не сомневались). В борьбе со злом ему теперь помогают четыре персонажа, за каждого из которых можно будет играть в определенных эпизодах. Это значительно разнообразит геймплей. Отрадно, что разработчики из Eurocom играли в Sonic и почерпнули оттуда нечто ценное. Впрочем, пока не ясно, будет ли всего этого достаточно, чтобы привлечь к сериалу новых поклонников. Еще сложнее сказать, действительно ли Spyro «повзрослел». Если судить по дизайну, пока этого не скажешь. ■



Некоторые друзья Spyro – большие любители полетов.



Spyro не только извергает огонь. Он еще и бодается.



Очаровашка Spyro практически не изменился. Зато мир вокруг него стал совсем другим. Да и многие NPC – тоже.

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

http://www.spruegames.com/games.htm

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

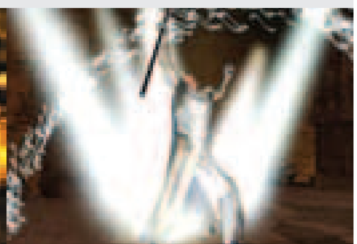
Ну вот, фильмов по лицензии The Lord of the Rings в ближайшее время не ожидается, так что сомнительных (по моему глубокому убеждению) боевиков «по мотивам» можно в срочном порядке уже не делать. Поэтому Electronic Arts наконец-то взялась за создание проекта, которого все мы ждем уже не один год. Взялась она за ролевую игру по мотивам трилогии Толкиена-Джексона.

LotR: The Third Age ранее была известна как LotR: Trilogy. Дело в том, что проект рассказывает о событиях всех трех фильмов. При этом играем мы не за Фродо и компанию, а за «безымянных» героев, которым, тем не менее, не раз предстоит пересечься с персонажами кинотрилогии. Судя по всему, разработчики делают самую настоящую «серьезную» RPG без всяких примесей экшна. Даже бои в The Third Age будут пошаговые. Говоря о боевой системе, создатели игры проводят параллели с Final Fantasy (правда, не уточняют, с какой именно частью). Некоторые наши герои во время сражения могут быть на лошадях. Это должно придать битвам особый колорит.

Судя по всему, в основной сюжетной линии никаких разветвлений не предусмотрено, поэтому концовка может быть только «хорошей». Однако, выполняя побочные квесты, мы можем на время встать и на сторону «плохих парней». Хотя информации об игре пока немного, скриншоты и обещания разработчиков позволяют строить весьма радужные предположения. Вот только управится ли EA с таким крупным проектом до осени? ■



Если Барлок – один из боссов, есть стимул прокачать героев.



Наконец-то нам дадут вволю поколдовать.



Завалить таких бо-о-о-льших монстров всегда особенно приятно. Интересно, сколько же за них опыта дают?

CATWOMAN

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 30 июля 2004 года

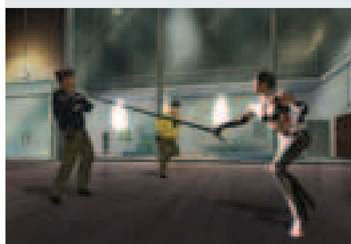
http://www.ea.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

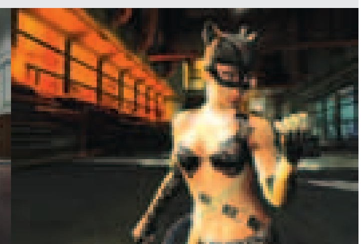
Уж если кто и умеет создавать качественные игры по фильмам, так это Electronic Arts. Потому что подходят разработчики к этому делу, как правило, с умом. Тут важно что? Найти фишку! В случае с Catwoman это несложно. Ведь главная особенность игры – сама Catwoman (в фильме – Холли Берри), и на проект стоит взглянуть хотя бы ради нее.

История женщины-кошки банальна, как истории всех супергероев. Сначала эта особа умерла, а потом некая египетская киска ее воскресила, заодно подарив суперспособности. На них-то все и будет держаться. Catwoman умеет очень быстро двигаться и (судя по скриншотам) удивительно грациозно драться. Умеет пользоваться кнутом, который нужен ей примерно для того же, для чего Spider-Man'у – паутина: с его помощью она может добраться до особо труднодоступных мест на уровне. Умеет выслеживать врагов по запаху. Отлично видит в темноте и обладает шестым чувством, благодаря которому может предугадывать действия противников. Не до конца ясно, как именно это работает, но, видимо, пригодится в бою.

Разработчики прилагают немало усилий, чтобы виртуальная Холли Берри выглядела не менее сексуально, чем реальная. Пока, вроде, получается. А вот модели врагов и интерьеры, увы, не могут похвастаться высоким уровнем детализации. В частности, очень настораживают выражения лиц наших противников. Но в такой игре главное – стиль. Если проект будет выдержан в духе фильма – его примут на ура. Геймеры. За прессу не ручаюсь. Пресса... она ведь капризная. ■



Иди к мамочке, милашка. Возражения не принимаются.



Оцените детализацию прелестей женщины-кошки!



Catwoman легко расправляется с представителями сильного пола, так как точно знает, где находится самое слабое место мужчин.




BIOWARE

Отдала сиквел своей знаменитой Star Wars: Knights of the Old Republic на... разработку малоизвестной команде Obsidian Entertainment. Сама же занялась доводкой другой RPG, построенной по похожему принципу, но кардинально отличающейся антуражем и атмосферой. Не стоит сомневаться – Jade Empire ждет светлое будущее. ■

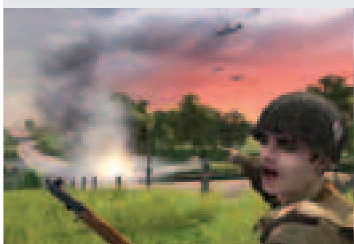
BROTHERS IN ARMS

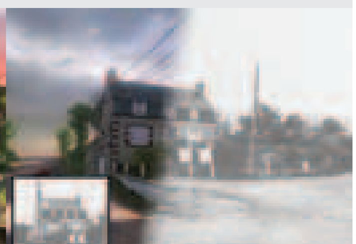
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

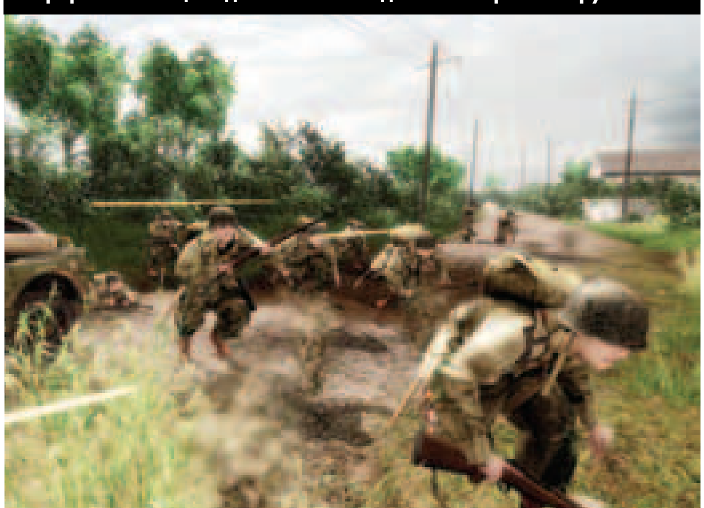
http://www.brothersinarmsgame.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Занятный номер выдался. Сразу две игры, каждая в своем жанре, стремятся доказать, что далеко не все идеи реализованы, что еще есть к чему стремиться. Ярким пятном среди MMORPG, похожих друг на друга, как близнецы-братья, выделяется Pirates of the Burning Sea. Среди экшнов в амплуа мессии готов выступить Brothers in Arms, первый полностью самостоятельный проект Gearbox.
Действие игры разворачивается во время порядком уже опостылевшей Второй мировой, однако разработчики не без оснований уверены в успехе своего детища. Студия сделала ставку на реализм и тщательность проработки окружения. Три года сотрудники коллектива изучали тематические документы Национального Архива США (его же источниками пользуются создатели PotBS), лично побывали на полях сражений в Нормандии и прошли курс обучения у Джона Антала (John Antal), настоящего полковника, правда, в отставке. Игровые локации в итоге блещут исторической достоверностью, а геймплей – тактическими элементами. Игрок выступает не бойцом-одиночкой, а командиром взвода, состоящего из групп прикрытия и штурма. Пока первая плотным огнем сковывает передвижения врага, вторая, подкравшись с тыла, ликвидирует неприятеля. Благо, огромные карты предоставляют широкий простор для тактических маневров. Строгий курс на реализм, оригинальный графический движок и продвинутый AI наверняка обеспечат игре успех. Главное, чтобы конечный результат соответствовал обещаниям. ■


Немалое внимание уделяется проработке лиц солдат.


Вот так, кадр за кадром, создавалось игровое окружение.


Забудьте о детских 100% жизни. Каждое ранение будет сказываться на поведении вашего героя, хотя пока неясно, как именно.

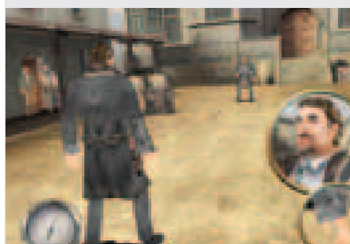
GUN WARRIOR

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** NAWAR
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не заявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

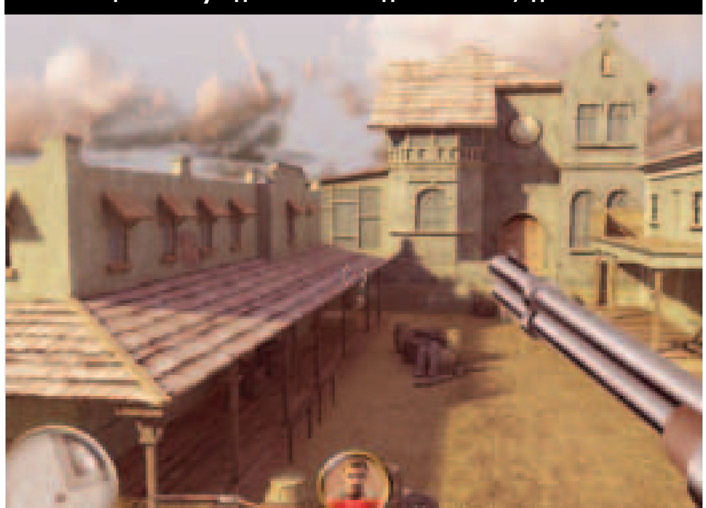
http://www.nawar-group.com/gunwarrior.php

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Ковбои, несмотря на этимологию слова, коров, как известно, не пасли. Некогда было. То, понимаешь, племя индейцев из ближайшего селения налетит. То сосед Джо по пьяни на дуэль вызовет. А порой и совсем мистические дела приключаются. Не до коров, в общем.
Еще недавно дуэли и перестрелки на пыльных улицах злачных городов никого не интересовали, а тут – на тебе. Разработчики как будто штамповочную машинку включили. Не успели мы проводить аркадно-безбашенный Dead Man's Hand, как на горизонте маячит еще более бесшабашный и Gun Warrior. Игрок выступает в роли всем известного сорвиголовы Коула Тилгмана (Cole Tilghman)... Жил, значится, Коля, не тужил, но одним прекрасным, тьфу ты, ужасным днем некто под орех разделал его братца. Потомственный ковбой решает отомстить за родственника и берет след таинственного всадника-убийцы, оставляющего на местах злодеяний странные гильзы. Мистическая лирика (или лирическая мистика) на этом заканчивается, и начинается суровая правда геймплея. Берем в руки один из девяти представленных стволов и начинаем штабелями укладывать прущих, как зерги, негодяев. Особо навороченных братков предстоит карать на дуэлях. В них разработчики видят совершенно новый элемент игрового процесса. Мол, для успеха нужно следить за глазами и малейшими движениями противника. Все как в жизни, все по-взрослому. Оно, может, конечно, и так. Да только одними глазами и пальцами игру с такой графикой на поверхность не вытащишь. «Недовпечатлился» я, одним словом. NAWAR еще работать и работать. ■


Если б не крупный план, ни глаз, ни пальцев бы не увидели.


Думаете, элемент stealth-действий? Увы, здесь таких нет.


К вашим услугам 10 миссий в 5 локациях. Среди них «дикозападный» городок Fall City, поезд и мексиканский город San Lonito.

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С прилагающими связями. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Hitman: Contracts
стр. 66

Стоит ли чинить то, что не сломано? Разработчики Hitman: Contracts на вопрос отвечают отрицательно. Да, проект сохранил все достоинства предыдущих частей, но так и не избавился от их же недостатков. И, тем не менее, наша редакция выбирает Сорок Седьмого!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

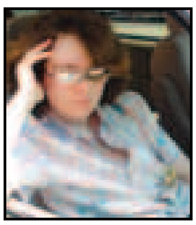
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Петр Головин
Гангста-рэпер



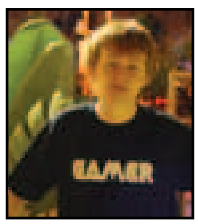
Темные очки и бейсбольная бита в руках незнакомца производят неизгладимое впечатление на жителей ЛА. Особенно если те встречаются с ним на пустынных улицах города в два часа ночи да еще и в полнолуние.

Валерий «А.Купер» Корнеев
Ценитель здоровой пищи



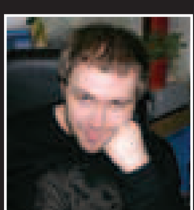
Они тут все толстые. Какие же они тут все толстые. Здесь совершенно нет нормальной еды... в европейском понимании. Напротив отеля магазин, где на витрине написано «Перашки». Едят перашки и пухнут, во жизнь.

Константин «Wren» Говорун
Баба яга в тылу врага



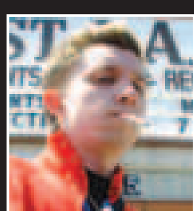
Самые красивые девушки в США – те, что бродили по залам Convention Center в дни выставки. Впрочем, собственно американок среди них почти и не было, сплошные гости страны. Жаль фотоаппаратом я пользоваться не умею.

Михаил Разумкин
Mobile Player



До сих пор не могу отойти от шока от увиденной белой PSP, прибытой к стене етришного стенда. Проклятые буржуи не дали мне купить PSX, но я не сдамся. Куплю «Пеэспе» и буду скрещивать ее с «Нгаге».

Анатолий Норенко
Гордость России в изгнании



After 2 years of exchangin' letters by e-mail I 've met Him in real life. The one and the only. You now what? He is da Lord of the Levels. God bless you, kids. Amen. Stay kewl. See ya in Moscow.

Юрий Поморцев
Издатель



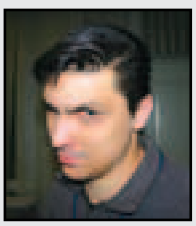
И все здесь замечательно – и Город Ангелов, и выставка, и штраф $65 за парковку в запрещенном месте... Одно плохо. До любимого человека больше 10 тыс. км., усугубленных одиннадцатьючасовой разницей. Ужас.

Алекс «Glagol» Глаголев
Курортник



Пока некоторые в поте лица трудились на пресс-фуршетах, бизнес-ланчах и закрытых вечеринках, мы тут прохлаждались, делая журнал. Вам приходилось вычитывать по восемьдесят кило текста за день? Незабываемое удовольствие!

Алексей Ларичкин
Трудяга-старатель



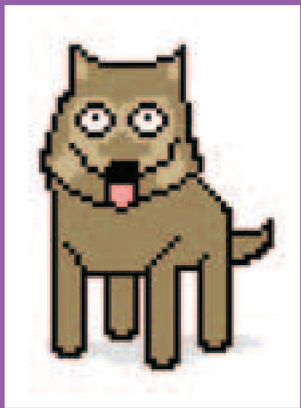
Пока эти халявщики прохлаждались на E3, Алик Вайнер проявлял чудеса героизма. Раненый в верхнюю и нижнюю конечность, наш мужественный арт-директор одной рукой сверстал весь журнал. Пущай им будет стыдно!

Ворон
Уличный боец



Эх, в эти выходные предстоит новый чемпионат по SC II. Сидеть бы и тренироваться, а приходится сдавать журнал. Зато на нашем диске вы сможете найти 70 (!!!) роликов с E3. А байк я новый так и не купил, зато проапгрейдил старый :)


ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР 2004
FINALE
adidas
JoWooD Productions
heart-line
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2004 «JoWood Productions». All rights reserved. ©2004 «Heart-line». All rights reserved.©2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» • Изготовлено в России.



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

ХОРОШЕГО МАЛО

Сидя в отеле, пытаешься собрать воедино обрывки впечатлений, разрозненные мысли, упорядочить мнения коллег. Вотще. С окончанием выставки приходит ощущение, будто в миллиметре от тебя с реактивным ревом промчался увешанный новогодними гирляндами товарный состав – выдув из головы все, что там еще оставалось. Современная молодежь использует словосочетание «конкретно тупить». Так оно и есть: разбрелись по комнатам и конкретно тупим. Мы все еще оглушены грохотом товарняка, ослеплены огненной пляской. Doom 3, говорите? Вроде бы, это такой трехмерный FPS для Xbox…

По-хорошему, нужно бы собраться и выдать внятный текст о нынешней E3. Легко сказать – собраться. Мыслишки, юркие заразы, выворачиваются и ускользают, как змейки в Snake Eater. Понравилась ли выставка? Журналист должен быть мазохистом, чтобы положительно ответить на такой вопрос. Четырехдневная чехарда залов, стендов, переговорных, лиц, рук, джойпадов, клавиатур, бэджей и визиток сливается в утомляющий цветной поток, постоянная необходимость успеть в два, а то и три места одновременно выматывает нервы, беготню и езду разнообразит лишь стояние в очереди, а вечеринки компаний приходится пропускать, сидя с ноутбуком в номере, залившись по самые уши энергетиком. Поймите правильно, я люблю игры. Кроме того, я люблю вкусно покушать. Так вот, знакомство с играми на E3 похоже на лихорадочное набивание желудка неравномерными порциями нескольких сотен разных блюд (тут и шедевры поварского искусства, и фастфуд, и несъедобная дрянь) в судорожных попытках различить вкус каждого из них. Еще не проглотил одну порцию, а уже надо приниматься за следующую, причем их требуется не только переживать, но и распробовать – а попробуй распробуй, когда вон уже третья порция, за ней четвертая, пятая, конца и края столу с яствами не видать – впрочем точно знаешь, что скоро ударит гонг, стол исчезнет, ты останешься с ворохом послевкусий, и лишь бы их не спутать, лишь бы все упомнить. Ни один гурман не назовет приятным лихорадочный жор, которым обязательно станет ограниченная по времени дегустация – так и журналист покривит душой, если скажет, что ему понравилась E3. Положительные эмоции связаны с редкими по-настоящему вкусными кусочками, проскальзывающими среди малоаппетитных отбросов: удалось уловить, отфильтровать их аромат, оттенок – короткий миг удовольствия обеспечен.

Знакомый игровой дизайнер из Штатов (русский по происхождению, в Калифорнию переехал относительно недавно), называет E3 смотром сиквелов-римейков-клонов. Действительно, первое выставочное впечатление этого года – все те же игры, что были тут прошлой весной, только числа в названиях выросли на единицу. Ничего не имею против продолжений Prince of Persia или Xenosaga – но хочется чего-то новенького. Свежего. Когда попытки оживить индустрию обоймой из гениальных Ico, Rez, Vib Ribbon и Space Channel вылились в серию коммерческих провалов, помощь пришла оттуда, откуда ее меньше всего ждали. Самые ярые хаятели сиквелов этот момент и вовсе проворонили – они не разглядели экспериментов Square Enix. Меж тем, уже FFX стала широким шагом в сторону, равно как и FFXI, а играбельная FFXII окончательно показала, что революции в рамках отдельно взятой серии – осознанная политика компании. Сорок минут, проведенные с англоязычной демо-версией FFXII, стали самым приятным впечатлением выставки – это совершенно уникальная игра, мало похожая на предыдущие FF. Если бы большинство издателей обладали ресурсами и решимостью Square Enix, были способны самортизировать риски и двигали сериалы вперед, - не было бы пресловутого топтания на месте, сетований на застой в индустрии. Выходит, пока хардкорщики по недомыслию костерили богатую и успешную компанию (крутые геймеры считают высокобюджетный сериал FF «попсовой штамповкой, склепанной без души»), та делала все, чтобы улучшить ситуацию на рынке.

Увы, в Nintendo DS теперь отчетливо видится призрак Virtual Boy. Nintendo пытается перекроить наши взгляды на игру – но, как и в случае с объемным 3D-изображением, инновация слишком странная и недостаточно интересная, чтобы стать действительно успешной. И ладно б эти два экрана давали что-то принципиально новое, так ведь нет… В управлении стилусом тоже приятного мало, демо-версия Metroid наглядно это показала. Почему Nintendo остановилась на сокращении «DS», отказавшись от напрашивающегося «Game Boy 2»? Не хочется думать, что они всерьез боятся скомпрометировать торговую марку в случае провала системы – но похоже, так оно и есть. PSP, напротив, вызывает исключительно положительные эмоции по всем пунктам кроме цены, да и тут после слов Кутараги о предстоящих продажах в убыток образовалась надежда на лучшее. У Microsoft не было ничего интересного, на PC-фронте внимание привлек только S.T.A.L.K.E.R., да и то по доброй памяти. Разочарование выставки – бездарная Sega с душным стендом на отшибе и без потенциальных суперхитов в линейке. За что боролись, на то и напоролись.

Кстати, показательна пресс-конференция Nintendo, когда после анонсов вагона никому не нужных поделок выбежал Миямото, взмахнул мечом Линка, и зал взорвался овацией. Индустрия, как всегда, держится на горстке отличных игр. Раз люди вроде Миямото, Судзуки, Кодзимы, Молине или Райта радуют своими шедеврами, с какой стати нас должно волновать существование всякого мусора? ■

Голливуд, 15 мая 2004 года.



Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.


Рандеву с Незнакомкой
Продолжение известного сериала:
ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА
• Увлекательный эротико-фантастический сюжет
• 6 самых соблазнительных девушек
• 3 сюжетные линии
• Более 200 минут полноэкранного видео
• Более 750 видеофрагментов
СТАЛКЕРЫ ОТДЫХАЮТ ЗДЕСЬ!!!
© 2004 «Руссобит Паблишинг».Все права защищены. © 2002 Exe-Soft. Издатель «Руссобит Паблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж т:(095) 211-10-11, 967-15-80
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 979-55-59
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 1000 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (64 Мбайт)

http://www.hitmancontracts.com

HITMAN: CONTRACTS

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ОТМЕЧЕННЫЙ КРОВЬЮ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Для многих игровых творений тройка является по-настоящему судьбоносным числом. И это отнюдь не беспочвенное утверждение, а проверенный временем факт. Grand Theft Auto, War Craft и Quake обрели второе дыхание именно после выхода третьей части.

Впрочем, история знает и менее удачные примеры преодоления рокового рубежа. Такие проекты, как Mortal Combat 3 или Tomb Raider 3, стали началом угасания популярных серий. Возможно, поэтому создатели Hitman решили убрать из названия злополучное число и нарекли третью главу истории о похождениях наемного убийцы просто Contracts.

В прошлом году в Eidos уже ощутили всю тяжесть последствий подобных переименований. Говорят, в офисах компании до сих пор идут ожесточенные дискуссии о том, стоило ли лишать последнюю часть Tomb Raider цифры в названии. Кстати, продолжению мыльной оперы с Ларой Крофт в главной роли, скорее всего, будет присвоен порядковый номер, но речь сейчас не об этом. «Как вы судно назовете, так оно и поплывет», – любил говаривать один капитан. Иногда разработчикам стоит вспоминать эти слова. Хотя бы для того, чтобы не повторять собственных ошибок.

ПСИХОЛОГИЯ УБИЙЦЫ

Ожидать от Hitman: Contracts чего-то нового было бы по меньшей мере наивно. Основные принципы геймплея, заложенные предшественниками, остались неизменными. Игра больше ориентирована не на новичков, а на тех, кто уже знаком с хладнокровным киллером, откликающимся на позывной «мистер Сорок Седьмой». Сюжет не имеет четкой линии. Он складывается из обрывков воспоминаний главного героя и небольших фрагментов его жизни. Благодаря такому необычному сочетанию Сорок Седьмой предстает перед нами как сложная многогранная личность. Что скрывается в самых темных коридорах сознания убийцы? Какова расплата за совершенные им преступления? На эти вопросы вам и предстоит искать ответ на протяжении двенадцати этапов.

ЖЕСТОКОСТЬ БЫТИЯ

География миссий довольно обширна и простирается от заснеженных равнин Сибири до берегов Туманного Альбиона. Благодаря неповторимой атмосфере и великолепному дизайну каждый уровень надолго остается в памяти. Мурашки бегут по спине, когда оказываешься на скотобойне, переделанной под ночной клуб, где собираются отнюдь не представители высшего общества. Творение IO Interactive и раньше

БЕЗ ОРКЕСТРА

Не секрет, что одной из основных составляющих успеха серии Hitman всегда была великолепная музыка и первоклассное звуковое оформление. После отличного саундтрека к Silent Assassin, в записи которого принимал участие Будапештский симфонический оркестр, от Contracts можно было ожидать не менее впечатляющего набора композиций. На этот раз обошлось без проникновенных хоралов. Всю музыку к игре написал Джеспер Кид (Jesper Kyd), участвовавший ранее в работе над проектами MDK II и Messiah, а также приложивший руку к недавнему опусу IO Interactive – неполиткорректному экшну Freedom Fighters.

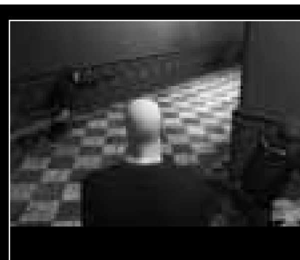


Так проводит свое свободное время суровый убийца.

НОВЫЕ ФИШКИ

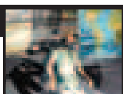
СМЕРТЬ ЕМУ К ЛИЦУ

Применение новомодных киношных эффектов в играх постепенно становится хорошим тоном. Создатели Hitman: Contracts решили идти в ногу со временем и включили в свое творение одну интересную деталь. Как только герой получает смертельное ранение, экран начинает тускнеть, а изображение из цветного превращается в черно-белое. В такие мгновения картинка смотрится очень стильно и напоминает знаменитый макспэйновский режим bullet time.



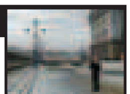
ХУЖЕ, ЧЕМ

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

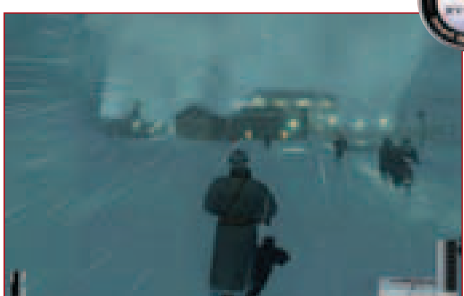
Hitman 2: Silent Assassin



МИНИМУМ ОТЛИЧИЙ ОТ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ И МАКСИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ИГРЫ.



По качеству картинки в главном меню можно судить о графических настройках.



Наш герой находится в России – это видно по шапке-ушанке и ватному тулупу.



Огромная лужа крови на полу и подвешенный вниз головой труп девушки: на подобные зверства Сорок Седьмой не способен. Ну ничего, до маньяка, сотворившего такое, мы еще доберемся.

ВЕРДИКТ

ВНУШАЕТ УВАЖЕНИЕ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Привычный и интересный геймплей, удобное управление, великолепное звуковое и музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ

Практически полное отсутствие новаций, старые графические ошибки так и остались неисправленными.

Желание вернуться к корням не всегда приводит к слепому клонированию оригинала. Hitman: Contracts наглядный тому пример.

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ

УЖЕ ОЧЕНЬ СКОРО

О том, что четвертая часть Hitman находится в производстве, стало известно еще до выхода Contracts. Работа над сиквелом идет полным ходом, но разработчики пока не торопятся раскрывать детали грядущего хита. Ориентировочная дата выхода Hitman 4 (таково рабочее название) намечена на начало 2005 года. Первые скриншоты, а возможно, и фрагменты игрового процесса мы увидим уже на E3. И обязательно поделимся с вами самой свежей информацией.



нельзя было назвать человечным. Отныне оно стало еще более брутальным. Кровь буквально просачивается через экран, а благодаря некоторым сценам Hitman: Contracts вполне может претендовать на звание самой жестокой игры в серии. Конечно, оправдать нарушение заповеди «Не убий» нельзя никакими способами, но, ликвидируя очередную жертву, вы вряд ли будете мучиться угрызениями совести. Отбросы общества, с которыми предстоит столкнуться во время прохождения, не заслуживают и капли сострадания. Похитители детей, торговцы наркотиками и прочие негодяи: тот еще сброд. По сравнению с ними лысый киллер выглядит благородным рыцарем.

Как и раньше, каждое задание можно выполнить несколькими способами. Но хочу сразу предостеречь любителей беспорядочной стрельбы и массовых убийств. Создатели включили в игру огромное количество секретного оружия, которое становится доступным только при достижении определенного уровня stealth. Применять грубую силу следует лишь в исключительных случаях, если остальные аргументы уже исчерпаны.

STRANGE LOOKING BOLD MAN

Визуально Hitman: Contracts не сильно отличается от предыдущих частей. На протяжении четырех с половиной лет программисты IO Interactive продолжают эксплуатировать один и тот же движок. И чем больше проходит времени, тем заметнее становится его моральное и техническое устаревание. Однако четкие текстуры и великолепное освещение умело маскируют возраст Glacier engine. Детализация интерьеров и внимание к самым небольшим фрагментам окружающего пространства видны даже невооруженным глазом. Чтобы несколько сгладить недостатки графики, разработчики применили технологию motion-blur, благодаря чему картинка стала более кинематографичной. Возросли и системные требования. Нельзя сказать, что они стали заоблачными, но комфортно играть в Contracts смогут только обладатели довольно мощных компьютеров.

С графикой все более-менее понятно. «А как обстоят дела с искусственным интеллектом?» – спросят нас уважаемые читатели. Отвечаем. В отношении AI наблюдается небольшой прогресс. Враги стали намного умнее: теперь они живо реагируют на любой шум, а в случае необходимости даже могут вызывать подмогу. Но прохождение осложняется вовсе не наличием хорошего слуха и зрения у охранников или солдат. Проскользнуть мимо них можно с помощью простого, но эффективного приема – переодевшись сантехником или молочником. Паника среди мирных жителей – вот основная причина провала большинства миссий. Обнажать на публике хромированный ствол Desert Eagle не рекомендуется ни при каких обстоятельствах. Пара неосторожных демонстраций боевого арсенала – и по громкоговорителю уже звучат призывы к поиску и уничтожению лысого незнакомца.

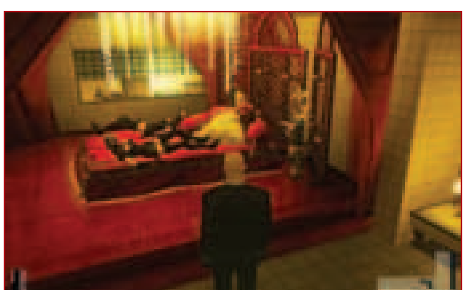
ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ

Положа руку на сердце, приходится констатировать, что Hitman: Contracts сохранил все достоинства предыдущих частей, но так и не избавился от их же недостатков. В игре слишком мало нововведений, чтобы считать ее полноценным сиквелом, но и набором дополнительных миссий ее не назовешь. Плохо это или хорошо – решайте сами. Сейчас Eidos изо всех сил старается не загубить один из своих самых прибыльных проектов. И успех этих попыток очевиден. Пока у нас нет причин опасаться за судьбу сериала. А это, согласитесь, очень приятный факт, заставляющий с нетерпением ждать продолжения. ■

ТВОРЕНИЕ IO INTERACTIVE И РАНЬШЕ НЕЛЬЗЯ БЫЛО НАЗВАТЬ ЧЕЛОВЕЧНЫМ. ОТНЫНЕ ОНО СТАЛО ЕЩЕ БОЛЕЕ БРУТАЛЬНЫМ.



Такому арсеналу оружия позавидовал бы сам губернатор солнечной Калифорнии.



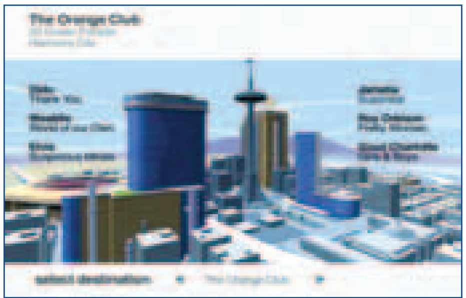
Мясной Король – один из самых отвратительных персонажей игры.



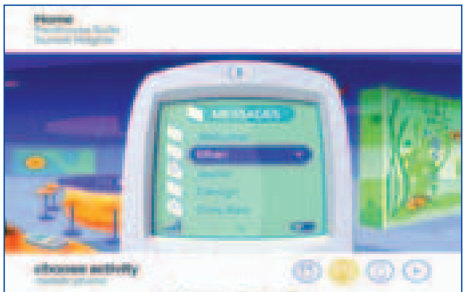
На дискотеке было шумно и весело, пока не появился лысый парень с автоматом в руках. Фраза «танцуют все» прозвучала как приговор. О том, что случилось потом, лучше не вспоминать.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: music
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE London Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

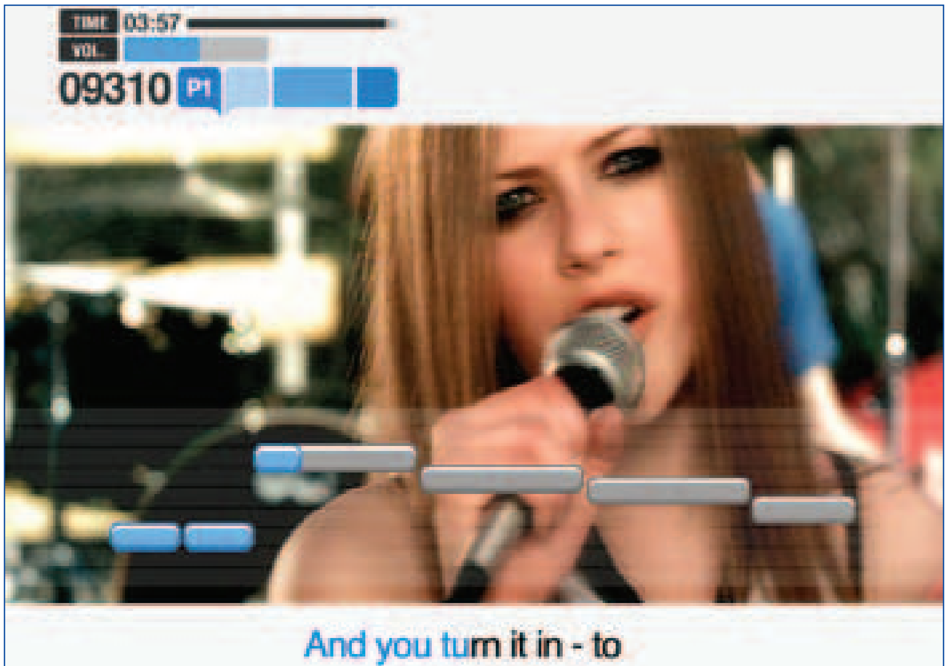
http://www.playstation.com



Заведения соревнуются друг с другом, чтобы заполучить вас в свою программу.



После выступления поклонники строчат текстовые сообщения на мобильник звезды.



Малышка Аврил, а может это Юля Савечева, я их всегда путаю… Уровень компрессии видео оставляет желать лучшего – но ведь у настоящих фэнов наверняка уже есть эти клипы в DVD-качестве.

SINGSTAR

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР



СПОЙ, ПТИЧКА, НЕ СТЫДИСЬ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

О милой караочной завихрюшке от SCEE Studio London мы говорили уже не раз. Теперь, когда комплект из диска, двух микрофонов (голубого и розового) и компактного аналого-цифрового преобразователя готов к продаже в магазинах, осталось обрисовать основные режимы игры и основные техники геймплея.

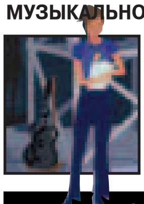
Singstar, как вы помните, превращает обычную PlayStation 2 в достаточно продвинутую караоке-машину. В распоряжении игроков качественные USB-микрофоны и подборка из трех десятков популярных западных шлягеров разных лет (вместе с соответствующими видеоклипами). Как в традиционном караоке, здесь требуется выбрать музыкальную дорожку по вкусу и петь вместе с исполнителем – только в Singstar приставка не просто проигрывает композицию, но и оценивает тональность и ритм вашего бенефиса. Это позволяет игрокам соревноваться друг с другом, зарабатывая очки. Слов песни, кстати, знать совершенно не обязательно, достаточно лишь «чистенько» напевать мелодию. Желающие могут даже подключить в свободный USB-порт камеру Eye Toy, чтобы поразить мир образцом низкобюджетного клипмейкерства.

Каждую песню можно проигрывать в трех вариантах: с оригинальным голосом исполнителя, без него («минусовая» фонограмма) и в режиме, когда голос исполнителя затихает при первых звуках, издаваемых игроком. Предусмотрены три основных режима игры: Party Mode – набор соревнований для одного или нескольких певунов (соло, дуэт, битвы двух команд одновременно или с передачей микрофона); Sing Mode – фристайловое пение, никак не оценивающееся; и Star Maker – очередное воплощение концепции «стань звездой» – вы путешествуете из клуба в клуб, укрепляя собственный имидж и пробуя на зубок все более сложные композиции. После каждого выступления вы вольны прослушать получившийся аудиоматериал, при желании накладывая на него различные фильтры вроде реверберации или «детского голоска». На карту памяти можно сохранить до десятка результатов подобного микширования, места они сжирают порядочно.

Кругом-бегом получается идеальное развлекалово для вечеринок – как и Eye Toy, Singstar рассчитана на самую широкую аудиторию и незаменима в качестве генератора первоклассной веселухи. Удовольствие от пары часов кривляний с голубым или розовым микрофоном в компании друзей вполне компенсирует те дни, когда диск будет тихонько стоять на полочке, ожидая следующей бурной вечеринки. Со временем, конечно, песни приедаются – поэтому в SCEE обещают выпускать по сниженной цене жанровые сборники с новыми композициями. ■

ВЕРДИКТ

МУЗЫКАЛЬНО!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

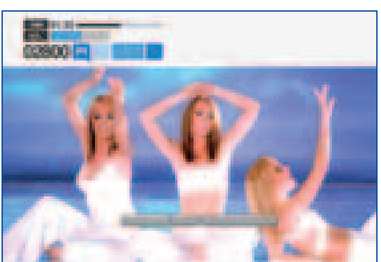
ПЛЮСЫ

Отличная подборка композиций, возможность играть без знания песен, качественная система оценки голоса, стильный видеоряд.

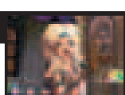
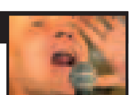
МИНУСЫ

Геймплей может надоесть ровно в той же степени, в какой может надоесть пение. Вскоре вы выучите все 30 композиций наизусть.

Незаменимая вещь для поднятия настроения в компании друзей, Singstar слишком однообразна, чтобы играть в нее долго.



Знать слова нужды нет. Мычите, свистите, гудите!

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Karaoke Revolution 	Традиционное караоке 

НЕПЛОХОЕ ПРИБАВЛЕНИЕ В КОПИЛКУ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР НА PS2.

У-А-А-Й-ЭМ-СИ-Э-ЭЙ!!!

ЛАЙК Э ВЕРДЖЫ-Ы-ЫН!

Здесь вам не какая-нибудь китайская караока с мидишными вариантами «Во поле березка стояла». Подборка треков вызывает трепет пополам с ностальгией: нонешние знаменитости Рикки Мартин, Пинк, Dido и Sugarbabes теснят «старичков» Элвиса, Роя Орбисона и Blondie, а рядышком гармонично существуют A-Ha, Motorhead, Мадонна, Atomic Kitten, Джордж Майкл и Рик Эстли. Тридцать композиций – от феерической YMCA группы Village People (помните бар «Голубая устрица»?), до классического кого Downtown дамы по имени Петула Кларк, – гарантированно займут новоявленных караокеров!

ПЕВУЧИЙ КОНКУРС!

НА КОНУ СУПЕР-ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ НАБОР К ИГРЕ SINGSTAR + ИГРОВАЯ КАМЕРА EYETOY

ДОРОГИЕ ЛЮБИТЕЛИ ПЕТЬ И РИФМОПЛЕТЫ-САМОУЧКИ – НА ВАШЕЙ УЛИЦЕ ПЕРЕВЕРНУЛСЯ ГРУЗОВИК С ПОВИДЛОМ!

Мы души не чаем в наших читателях и обожаем баловать их ценными призами. Сегодня редакция ставит на кон уникальный подарочный набор игры Singstar от Sony Computer Entertainment Europe. В магазинах будет совсем не то. Мы же совместно с компанией «СофтКлаб» разыгрываем набор, представляющий собой игровой диск Singstar, два мощных микрофона, подключающийся к PlayStation 2 преобразователь аудиосигнала и стильную сумочку для компакт-дисков с логотипом Singstar. Все это добро упаковано в специальную фирменную коробку с автографами авторов «Страны Игр» и ждет встречи с владельцем! Но и это еще не все! Для особо отличившихся припасен небольшой сюрприз в виде знаменитой камеры EyeToy.







Что нужно сделать, чтобы получить подарочный набор Singstar? О-о, мы не будем мучить вас вопросами с пятьюдесятью вариантами ответов или просьбами подсчитать случаи, когда на страницах журнала фигурировало слово «трансвибратор»! Условие совершенно иное:

От участника конкурса требуется сочинить и исполнить песню об играх.

Совершенно не важно, заливаетесь ли вы соловьем с рождения, или вам на ухо наступил медведь, а раздвоенный язык позволяет издавать только шипящие звуки. Не важно, водится ли у вас в аккомпаниаторах Большой симфонический оркестр Гостелерадио, или вы солируете с котом Мурзиком а капелла.

Главное – чтобы песня была об играх, и чтобы она нам понравилась. Хотите – сочиняйте шуточные куплеты, хотите – начитывайте рэп: в плане музыки мы всеядны и с одинаковым удовольствием готовы слушать произведения талантливых авторов, вне зависимости от стиля исполнения.

Сочинив текст и записав фонограмму, вы можете выслать ее нам на аудиокассете, CD или DVD обычной почтой по адресу указанному в журнале с пометкой на конверте «конкурс Singstar», или в виде mp3-файла на адрес электронной почты contest@gameland.ru. Торопитесь, прием фонограмм ведется до конца июля 2004 года.

Победитель будет определен голосованием среди сотрудников редакции, его имя будет названо в одном из сентябрьских номеров «СИ», а исполненная начинающей звездой композиция попадет на диск к журналу.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG/Strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Amusement Vision
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.thq.co.uk/gba/games

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

SHINING FORCE: RESURRECTION OF THE DARK DRAGON

СИЯНИЕ ХИТА

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Для начала давайте определимся. Я – давний поклонник серии Shining Force. Новая игра, также известная как SF: Remake, привела меня не то что в восторг – в радостный экстаз высшей категории.

Вот не поверите: двое суток валялся на диване с GBA в руках, изредка выходя на улицу, чтобы сесть на ближайшую лавочку, подставить нежное тело майскому солнышку и продолжить игру под баночку пивка. После того как я ее прошел, меня унесло минут на пять в неизвестный науке астрал и держало там, пока не пришло осознание того, что я ни черта не понял. Ибо вопросов, как ни странно, осталось больше, чем ответов.

A LITTLE BIT OF HISTORY REPEATING

В удивительном мире Shining Force сосуществуют различные расы: люди, звероподобные существа, потомки драконов, кентавры, эльфы, гномы и многие другие. В целом они вполне мирно относятся друг к другу, но однажды неизвестной группе граждан показалась интересной идея создать биологическое оружие, способное уничтожить все живое на планете. А потом начать все заново.

О том, что это за оружие, как с ним бороться, а также о многом другом вы узнаете по ходу игры… Но завязка, согласитесь, хорошая.

На самом деле в оригинальной игре не было ни слова про биологическое оружие. Все началось с того, что некто Darksol решил захватить парочку таинственных артефактов. Для достижения этой благородной цели он завладел сознанием могущественного короля страны Рунфауст, собрал приличную армию и пробежался по обоим континентам планеты в поисках древних вещиц. Ну и по ходу дела напал на страну Гардиана, где проживал главный герой. Артефакты были нужны для оживления существа Dark Dragon – средоточия зла и разрушения. Причем тут биологическое оружие и угроза существованию планеты? Все, все, молчу!

ВРЕМЯ РАЗБРАСЫВАТЬ КАМНИ

Shining Force отличается от других ролевых игр уникальной боевой системой. Я на эту тему в свое время целую аналитику развел – спросите у Врена. Впрочем, неважно. Представьте себе поле, разделенное на клетки. Как в шахматах, только размером побольше. На одной стороне поля стоит команда Shining Force, на другой – злобный враг в устрашающем количестве. Задача игрока заключается в том, чтобы насмерть задавить противника, грамотно управляя своим войском. Каждый боец в команде обладает характеристиками, которые распределены в зависимости от класса и расы персонажа. У чародеев большой запас магической энергии, гномы обладают хорошей защитой, кентавры – неплохой атакой, ну а главному герою досталось всего помногу. Соответственно распределяется и расстояние, на котором действуют персонажи. Воины дерутся вплотную, лучники стреляют из-за спин переднего ряда, а маги бегают как придется и творят свою волшбу во все стороны – в зави-

ГЕРОЙ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

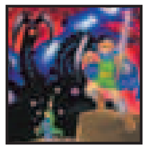
НАБОР РЕКРУТОВ СЧИТАЕТСЯ ОТКРЫТЫМ



По ходу игры к войску присоединяются различные персонажи. Кто-то приходит в обязательном порядке, а кого-то нужно еще найти и пригласить. Порой даже необходимо выполнить некое действие в одной главе, чтобы получить героя в другой. Например, чтобы получить Kokichi, нужно в третьей главе зайти к нему домой и посмотреть на его новое полетное устройство. Затем в четвертой главе нужно поискать его в поселении в самом начале.

ВЕРДИКТ

ЛИДЕР ЖАНРА



9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

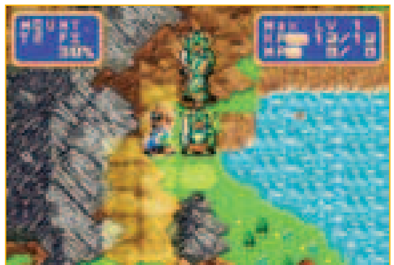
ПЛЮСЫ

Легендарная стратегическая система боев, новая карточная система, приятная графика, знакомые с детства мелодии.

МИНУСЫ

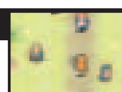
Посмотрите на оценку. Какие тут могут быть недостатки? Ну, может, всего трех сейвов фанатам не хватит.

Не просто качественный римейк популярной RPG, но фактически новая игра, которую стоит пройти не менее пяти-шести раз.

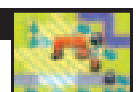


Герой-одиночка должен умереть.

КРАСИВА, КАК
Shining Soul II



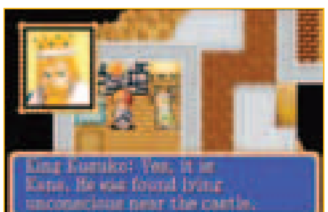
СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ
Advance Wars



ЛУЧШАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ RPG НА GBA. ЖДЕМ РИМЕЙКА ВТОРОЙ ЧАСТИ?



Каждый ваш боец рассказывает свою историю. Или гадает на картах. Или говорит, как он голоден. У каждого – свое. Целиком же она станет известна только со временем.



Все значимые персонажи обзавелись собственным портретом.



Лучники очень хорошо чувствуют себя в лесу, у них даже возрастает ударная сила.





ЙОГУРТ – ВЕЛИКИЙ БОБЕР

Многие фанаты считают самым необычным персонажем грызуна по имени Yogurt из первой SF (и, соответственно, из SF:RDD). У него все характеристики, включая здоровье, равны единице, поэтому как боец он не котируется. При этом он не может набирать уровни. Но когда он наносит финальный удар по врагу, то получает Yogurt's Ring. Если это кольцо нацепить на любого персонажа, он превращается в Йогурта. Представьте себе целую армию грозных бобров, убивающих и сгрызающих все живое и неживое на обоих континентах. Ну а самый смак – это пойти с войском, состоящим из Йогуртов, на самого Даркcола или даже на Dark Dragon'a!



СВЕТ И ТЬМА

ВОЙНА МЕЖ НИМИ ИДЕТ ДАВНО

Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon – восьмая игра из серии Shining Force, а всего игр, связанных с этой вселенной, – пятнадцать (две из них только готовятся к релизу). Это если не считать участия персонажей SF в играх от Camelot (например, Landstalker). В каждой серии есть свой Король Демонов, причем в некоторых играх он представлен одним и тем же персонажем. Например, в Shining and the Darkness, Shining Force и SF:RDD главного злодея зовут Darksol.



симости от раскачки. Откуда берется опыт для раскачки – вполне понятно: от множества убитых врагов.

А ЧТО У ВАС, РЕБЯТА, В РЮКЗАЧКАХ?

Каждый класс может пользоваться только своим оружием. Гномам, привыкшим к двуручным топорам, будет неудобно стрелять из луков, а попытка всучить целителю меч обернется поражением. Есть и специализированное оружие – например, топор, наносящий двойной урон катапультам, стрелы, отлично управляющиеся с крылатыми существами, противоэльфовые мечи и так далее. Такое вооружение найти непросто: нужно либо выиграть определенную битву за определенное количество ходов, либо хорошенько порыскать по окрестным поселениям.
Также среди экипировки – кольца, дающие бонус к защите, атаке или определенным модификаторам (например, контратаке или защите от магии). Еще есть целебные травы, необходимые в том случае, если лекарь застрял в горах или на всех парах убегает от подобравшегося к нему гоблина. Но самая большая редкость – это напитки, перманентно повышающие характеристики. Правда, по сравнению с оригиналом их количество уменьшилось. Как мне кажется (нет, ну разве Quick Chicken не было в первом эпизоде?).

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ ВЫСШЕГО ПОРЯДКА

Самое крупное отличие SF:RDD от оригинала – это своего рода фотокарточки персонажей игры. Заполучить их можно различными способами (подробнее см. руководство в ближайшем номере). Радость состоит не только в сборе этих карт, но и в непосредственном использовании их в бою. Единственный персонаж-картежник Mawlock может создавать копию героя, использовать спецэффект (например, с карточки целителя можно вылечить одного бойца), перенимать способности героя или позволить персонажу с карточки совершать второй ход каждый раунд. Вариантов много. В зависимости от выбранной тактики главную роль играют те или иные карты. Например, можно дать по два хода четырем самым сильным персонажам, которые пронесутся по полю битвы, уничтожая все живое и неживое. А можно воспользоваться снимками магов, чтобы нанести четыре точечных удара по главному боссу. Или карточками «летунов», чтобы снять ограничение передвижения по горам и пустыням. Короче говоря, тактических решений – мировой океан, при условии, что карточек 55, а в бой можно взять только четыре.

ДВЕНАДЦАТЬ ЛЕТ

В этой игре все кажется необычным для рядового игрока. По сути, даже закаленным поклонникам SF все становится ясно далеко не с первого прохождения. Разработчики предполагают, что для познания всего, что таит в себе игра, нужно завершить ее по меньшей мере раза три. Секретные персонажи, скрытые карточки, различные тактики и персонажи (из 33 доступных в бой можно взять только 12), набор шуток и приколов – с первого раза всего этого не найти. Но еще интереснее то, что каждый последующий раз игра становится сложнее: характеристики врагов улучшаются, так что приходится менять тактику, выдумывать новые комбинации с картами и корректировать баланс классов в войске.
По уровню сложности SF:RDD становится близкой к оригинальной SF только на третьем прохождении. Мой знакомый фанат мучает игру уже в восьмой раз на одном и том же сейве. Говорит, что каждый бой пачками оживляет павших бойцов, а про выполнение бонусных заданий не вспоминает с шестого прохождения.
Все-таки не зря Shining Force называют игрой удивительных возможностей. ■







К сожалению, в этой части магия показала себя плохо.



Как правило, главный злодей битвы окружен мощными существами.



Все враги обзавелись уровнями крутости. Тем не менее, это не означает, что враг 25-го уровня способен победить в честном поединке бойца 22-го…





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: «К–Д ЛАБ»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (128 Мбайт)

http://games.1c.ru/perimeter/rus/game.html



Атака сквада роботов под названием «Скам-жгут» впечатляет. После них остается лишь пепел.



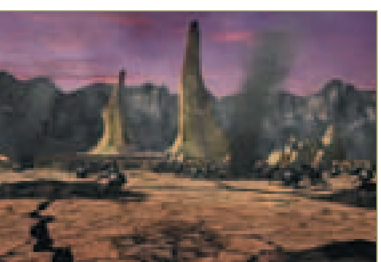
Если уничтожить Трансмиттер в центре экрана, купол на заднем плане угаснет навсегда.



Еще несколько мгновений и эта армия уменьшится раз в десять, зато во столько же раз возрастет ее боевая мощь. Десять лазерных танков «Лимо» под защитой «Техников» способны справиться почти с любой задачей.

КОСМИЧЕСКИЙ ХОЛОД

«Периметр» поначалу не дает такого же вовлечения, как, например, Warcraft III. И то сказать: в игре нет протагониста, вообще нет одушевленных персонажей/юнитов, за исключением разве что Спирита в роликах. Сопереживать фрейму невозможно. Мы не можем болеть за судьбу цивилизации, если она загнана в железную коробку и кочует между порталами, сама не зная куда. Мы посылаем на смерть(?) роботов. Мы уничтожаем скверну, по природе своей мало от них отличающуюся…



Обнаружилось в игре и несколько роликов.

ПЕРИМЕТР

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Позади долгие версты, космическая ночь, годы неизвестности, и зима тревоги нашей. Вечность. Вечность и один день ожидания за плечами… Исход завершен. «Периметр» вокруг нас.

Мы стреляные воробьи. Мы видели, мы знаем. Мы воевали за Арракис. Мы клали головы в лесах Азерота. И солнечный ветер Тиберия обжигал нам лицо... Вот она, поредевшая колонна. Плечом к плечу, чтоб не нарушить строя, на деревянной ноге, с коротким «Заг-заг!» на потрескавшихся губах, мы вращаем усталую землю. Сомненья прочь! Уходит в ночь последний десятый наш десантный батальон. Позади – поля Эрафии, впереди – Омега-Портал

КАРТИНА МИРА

Бессчетные мегабайты кода прошли через наши руки! Ладони покрылись трудовыми мозолями, а мозговое вещество – новыми извилинами. Будем делиться обретенной мудростью – знакомство с игровой вселенной не прошло даром.

Мир скроен ладно и целостно (насколько вообще можно говорить о целостности применительно к спанж-пространству). Межмиссионные бдения с голографической теткой, выдающей задания, дополняются пространными (в любом значении этого слова) роликами. Мы наблюдаем цивилизацию на закате, Исход на рассвете и неприкаянность в любое время суток. Конечно, это не воркрафтовские саги о Форсайтах. Погружения в атмосферу не происходит. Техногенная мрачность и потрепанный жизнью Спирит (со спины – вылитый Сорок Седьмой на пенсии) выталкивают сочувствующих за орбиту эмпатии. Но. В этом отторжении чувствуется Замысел. Через отрицание безжалостного мира психосферы, через страстное желание предотвратить такое «светлое будущее» мы все более ввязываемся в войну за мыльный пузырь с порождениями собственных страхов. Заверть Исхода несет нас из одного мира в другой, как перекати-поле – от дюны к дюне. Мы в игре. Special thanks Кранку.

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Знание приходит с опытом. Опыт приходит с финальным релизом. Он, в свою очередь, учит, что конфигурации Athlon 2000+, 512 Мбайт RAM, Radeon 9600 XT (256 Мбайт), которую я указал в прошлом номере в качестве тестовой и вполне приемлемой, достаточно не вполне. То есть, играть можно. Но только когда в поле зрения графического процессора находится исключительно фрейм да пара ядер. Как только из соседней деревни прибегают охочие до вашего зеро-слоя нанозахватчики, количество кадров в секунду с космической скоростью стремится к этому самому зеро. (Справед-

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ		УНИКАЛЬНЕЕ	
Settlers IV		Вангеров	

ОХ, И СЛОЖНО ЖЕ СРАВНИВАТЬ! ЕЩЕ СЛОЖНЕЕ ОБОСНОВАТЬ ВЫБОР…

СЕТЕВЫЕ ПРОСТОРЫ

ОФИЦИАЛЬНЫЕ И НЕ ОЧЕНЬ

В Сети не счесть ресурсов, посвященных «Периметру». В заголовке указан официальный русскоязычный сайт, организованный «1С». Англоязычный расположен по адресу http://www.codemasters.co.uk/perimeter/. Вы также можете посетить форум на http://community.codemasters.com/forum/forumdisplay.php?s=&forumid=218, или наведаться на страницу «Движения «Исход» http://exodist.net.



ВЕРДИКТ

МЕЖГАЛАКТИЧЕСКАЯ RTS



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Терраформинг: эффектно и свежо. Оригинальный взгляд на единую энергетическую систему. Система трансформации юнитов.

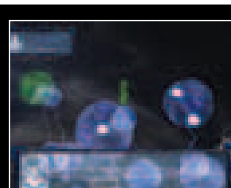
МИНУСЫ

Высокая сложность освоения; атавистическая обучалка; сюжетная отстраненность.

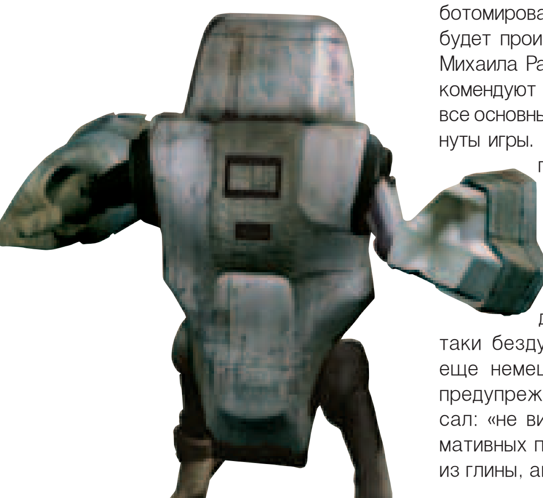
Полигональный терраформинг на фоне тысячелетней истории анклавной цивилизации. Ну и музыка, конечно.

ЗАВЕТАМ ПАРТИИ ВЕРНЫ,

МЫ ВЕРНЫЕ ЕЕ СЫНЫ!



Путешествие между мирами штука утомительная. Фреймы редко оказываются в одном и том же пузыре одновременно. Для связи приходится использовать импульсы, способные нести информацию на огромные расстояния. Стоит это недешево, а потому и делается редко – лишь перед экспедицией на новый, неизвестный, мир. Поскольку Исход – вообще опасное предприятие, каждое из сообщений может оказаться последним – поэтому они и называются Заветами, посланиями к другим Фреймам, содержащими не только сухую информацию об исследовании Цепи, но и моральную поддержку.



ливости ради отмечу, что натурально до нуля оно, не падает, но изящной плавности в батальных сценах тоже, мягко говоря, не наблюдается.)

Геймплей не являет взору ни одного одушевленного персонажа. Сколько б вы ни крутили камеру, даже во фрейме вам не удастся обнаружить ни одной живой души. Правда, пока вы приближаете камеру и тщитесь раглядеть лоботомированных граждан, партия уже будет проиграна. Умные люди в лице Михаила Разумкина настоятельно рекомендуют поднапрячься и построить все основные здания за первые три минуты игры. В противном случае могут построить вас.

Кстати, как нас заверяли разработчики, ультимативных юнитов в «Периметре» тоже нет. Искали днем с огнем – действительно нет. Все-таки бездушие – страшная штука, еще немецкие романтики об этом предупреждали. Новалис так и писал: «не видать «Периметру» ультимативных персонажей, коли они все из глины, аки големы, вылеплены».

ГЛУХАЯ ОБОРОНА

Механических соратников в игре пруд пруди. По иронии судьбы, наиболее универсальным в плане атакующих способностей является базовый робот – нано-солдат, способный полить из пулемета что угодно, включая вражьи постройки (далеко не все более совершенные юниты обладают таким дарованием). Однако он же – и самый слабенький. Очень полезен так называемый Рокер, с помощью которого можно уничтожать гнезда скверны (хотя если вы играете в режиме «Сражения», скверна – меньшее из всех зол, что может с вами приключиться. Напомню, что скверна неразумна. Вот почему порой процесс встречи с неизведанным проходит так. Вы наблюдаете на горизонте стрекозиное облако, уже порываетесь включить общий периметр и созерцать стремительное уменьшение энергетических запасов... Но уверяю вас, это лишнее! Скверна выбирает в качестве цели одно-единственное ядро и принимается долбиться в него с энтузиазмом локомотива «Красная стрела». Так что вполне достаточно поставить локальный куполок размером с детский зонтик, чтобы уничтожить все бесовские отродья. В общем, даже искусственным интеллектом скверна не осквернена. И слава богу! Представляете, что было бы в противном случае? Сначала на базу посылается десяток драконов-смертников, фрейм лишается электричества, а потом начинается атака стрекоз-тараканов... А так фобосы и деймосы нападают на те объекты, которые географически ближе к гнезду, посему атаки достаточно предсказуемы.

Впрочем, в мои служебные обязанности не входит описание тактических особенностей экспонента. Все желающие могут обратиться к трактату главреда, с которым лично я воевать бы не рискнул.

ДОЛГАЯ ДОРОГА В ДЮНАХ

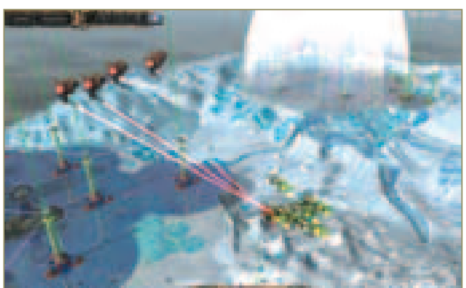
Игра «на раз» не дастся. Театр начинается с обучалки, в которой не рассказывается ровным счетом ничего. Вам предлагают возвести два ядра, лабораторию и трех нано-офицеров, после чего выбрасывают в открытый космос. Живите как хотите.

Вот мы и живем: уровень сложности от миссии к миссии плавно растет, представление о том, «что ваще надо-то!?», с такой же скоростью убывает, скверна ярится, ядрами застраивается все пространство от горизонта до горизонта, а тетка между миссиями все тем же заунывным голосом продолжает вещать «not bad, legat. А теперь пойди-ка еще раз туда, не знаю, куда, да принеси то, не знаю, что...».

Но затягивает. Играем. Последний «сейв» на флэшку. Продолжаем на работе. Ну тяжело – а кому сейчас легко?! В конце концов нам не привыкать – мы вот этими руками спайс добывали... ■



Омега-портал приближается. Вскоре имперскому «Фрейму» предстоит далекое путешествие.



Четверка «Егерей» пытается защитить свою территорию от бесконечных набегов скверны.



Вряд ли одинокая «Губица» и «Лазерная пушка» успеют нанести хоть какой-то ощутимый урон этим «Лимо». Перед вами пример бездарной обороны самого ценного здания в игре – Фрейма.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rainbow Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.thq.com/mxunleashed



Один из немногих, 180-тиградусных поворотов, который проходится на полной скорости.



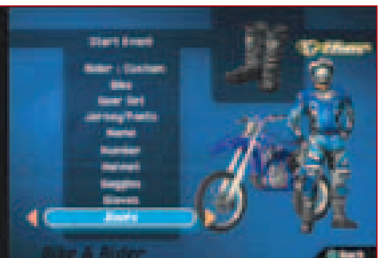
Прыжки – важнейшая часть любой кроссовой гонки. Не умеешь прыгать – считай проиграл.



Трюковая система в игре весьма продвинутая, но отдельных соревнований на закрытых стадионах нет. Приходится довольствоваться произвольными программами на открытых просторах режима Freestyle.

ЗОВ ПРЕДКОВ

Честно признаюсь, MX Unleashed – первая игра из серии MX от THQ, с которой я ознакомился столь внимательно. Однако существуют еще два проекта из этой линейки – MX Superfly и MX 2002 Featuring Ricky Carmichael. Еще с 2002 года серия продвигает реалистичность в массы. Только раньше кнопка preload для подвески была отдельной, а теперь используется более продвинутая схема с нажиманием стрелок вниз и вверх. Серия постоянно прогрессирует, и последнее творение разработчиков, MX Unleashed, уже близко к идеалу. Физика на высоте, графика подправлена, так что и новички, и уже знакомые с MX игроки останутся довольны.



Своего протеже создаем прямо как в ролевухе.

MX UNLEASHED

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ГРЯЗЕВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Давно, очень давно, не было хороших, реалистичных игр о мотокроссе. Все последние поделки, которые приходят на ум, может, и были неплохими, но не содержали никакой новизны. Жанр топтался на месте. Со времен двух частей Motocross Madness не изменилось практически ничего.

РОЖДЕНИЕ НОВОЙ ЗВЕЗДЫ

И вот недавно ко мне в руки попал диск с игрой MX Unleashed. Глядя на мотоциклиста на обложке и находясь не в лучшем настроении, я решил, что она окажется очередным клоном из армии однотипных проектов, создающихся только с целью заработать побольше денег на чужих идеях. Но, включив консоль, был приятно удивлен...

Сначала о самом банальном – графике и звуке. И то и другое реализовано на вполне современном уровне, хотя ничего сногсшибательного не наблюдается. Гонщики и байки прилично детализированы, как и положено. А местность вокруг немного простовата, но этот недостаток разработчики хорошо скрывают различными эффектами вроде motion blur. Звук мотоциклов реалистичен, но этим тоже давно никого не удивишь. Саундтрек в игре – тяжелый, подобающий жанру. Порядка 15 треков от различных современных рок-групп, не очень известных, но вполне приличных.

На этом банальные вещи заканчиваются и начинаются большие сюрпризы. Ведь данный проект относится к небольшому лагерю, где собрались современные игры, в которых графика – не самое главное!

ВЫСОКО СИЖУ, ДАЛЕКО ГЛЯЖУ

Главным открытием в MX Unleashed является система управления. Ведь во всех других играх она как раз была той неизменной частью, переходящей всем по наследству. В MX Unleashed в ней столько новшеств, что играть поначалу очень сложно. Разработчики пошли по пути внесения большей реалистичности. Теперь, чтобы хорошо выпрыгнуть с «верблюда», нужно не просто разогнаться и проехать по нему... Нет, конечно, вы и так с него вылетите, но невысоко и недалеко. А вот чтобы сигануть как следует, вам придется подготовить к этому мотоцикл – вначале продавить его под собой, тем самым сжав амортизаторы, а при вылете – резко распрямиться.

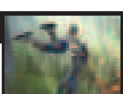
Выполняется это в игре не так сложно, как звучит. Вначале, перед наездом на холм, нажимаем «вниз», на самой вершине перед прыжком резко нажимаем «вверх». Если все успели сделать вовремя, то мотоциклист вылетит очень высоко. Но здесь есть еще один нюанс. Высоко вылетать не всегда полезно. Так как этих самых «верблюдов» на трассе множество, все они разные по высоте и на разном расстоянии друг от друга. Нужно подстраиваться под каждый из них, а то можно, очень силь-

ТРЮКАЧИМ ПО ПОЛНОЙ!

МИНИ-КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Трюковая система в игре весьма хороша и отзывчива. Есть две специально выделенные кнопки. Плюс модификатор, который нужно нажимать совместно с одной из трюковых кнопок. Сами трюки можно совмещать в комбо-серии. Но, главное, в игре есть специальный прием – backflip. Чтобы его выполнить, нужно, выпрыгивая, зажать «вверх», а затем – быстро «вниз», и наш подопечный сделает сальто назад. Освоив этот трюк, можно добавлять в него другие, усложняя его.

– СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ
Freekstyle



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
MX Superfly



САМАЯ РЕАЛИСТИЧНАЯ, РАЗНООБРАЗНАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ ИГРА О МОТОКРОССЕ.

ВЕРДИКТ

СВЕЖО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Ни на что не похожая система управления, большое разнообразие игровых режимов, реалистичность, хорошая музыка.

МИНУСЫ

Скучный режим карьеры, местами простоватая графика, высокая сложность игры.

Проект со множеством новаций и интересным управлением.
Да и просто лучшая за последние несколько лет игра о мотокроссе.



БРАТЬЯ-БЛИЗНЕЦЫ

ВЕРСИЯ ДЛЯ XBOX

Хоть обе версии игры и выглядят вполне прилично, но та, что для Xbox, как всегда, отличается более привлекательной графикой. Однако этим ее преимущества не ограничиваются. Она также обладает поддержкой широкоэкранных телевизоров и телевизоров высокого разрешения HDTV. Управление на Xbox немного более резкое, что приводит к еще большему усложнению игрового процесса, так что выбор за вами.

но выпрыгнув, пролететь мимо многих маленьких холмиков, а потом приземлиться прямо на горб большого, что ни к чему хорошему не приведет.

СЦЕПЛЕНИЕ – ВСЕМУ ГОЛОВА

Еще одна новинка в игре – новая кнопка «сцепление»! Да-да, именно сцепление.

Теперь вам никто не даст стоять на старте и свободно газовать. Нажали на газ – мотоцикл тронулся с места. А чтобы хорошо уйти со старта, нужно газовать, зажав при этом сцепление, а потом вовремя его отпускать. Можно еще сместить гонщика назад и встать на заднее колесо, доставив этим радость зрителям и прибавив еще немного скорости.

Но не думайте, что кнопка сцепления используется только на старте. Нас, конечно, никто не будет заставлять переключать скорости вручную, выжимая сцепление перед каждым перебросом скорости. Это было бы слишком сложно, так как мотоциклисты переключают скорости ногой, а открывают сектор газа и вжимают сцепление руками. А у нас в руках всего-навсего геймпад, а не мото-руль.

Поэтому мы будем обучаться только некоторым трюкам с использованием этой новой кнопочки. Основной – альтернативный вариант вхождения в поворот. Вместо того чтобы делать это по большой дуге, просто сбавляя скорость, можно надавить тормоз в повороте до блокировки колеса, затем быстро, одно за другим, нажать сцепление, а потом газ. Мотоцикл рванет с места и пойдет по меньшему радиусу. Овладеть этим способом поначалу очень сложно. Но по мере накопления опыта вы будете пользоваться им все чаще. А в дальнейшем научитесь использовать связку сцепление-газ и в других ситуациях.

НЕ ОДНИМИ МОТОЦИКЛАМИ

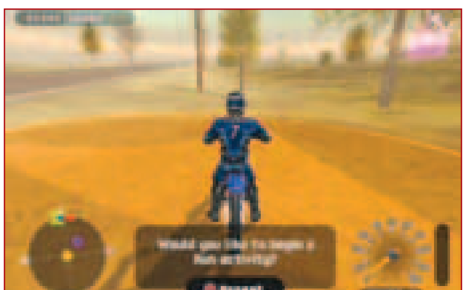
В игре представлены чемпионаты как в закрытых помещениях, так и на открытых треках. Закрытые более техничные, там больше нужно думать, на сколько сейчас выпрыгнуть, как проходить тот или иной поворот. Открытые – более эффектные и красивые. Прыжки там значительно выше, перепад высот намного больше, а падения происходят чаще.

Но самым интересным является режим Freestyle. Здесь мы попадаем на огромный кусок открытой местности, где нам дается полная свобода передвижения. Хотите – просто катайтесь. Хотите – отрабатывайте новые трюки. Хотите – выполняйте различные задания.

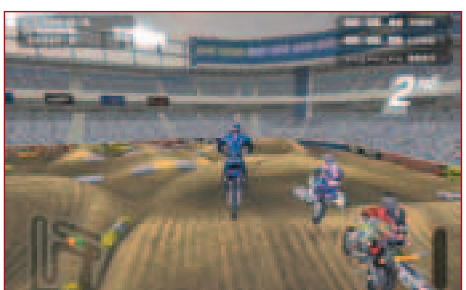
Кстати, о заданиях. В игре, помимо различных банальностей вроде «заработайте 100000 очков за две минуты», есть и очень оригинальные миссии. Самая необычная и интересная из них – гонка через чекпоинты. Но не с простым соперником, а с использующим какой-нибудь необычный вид транспорта. К примеру, самая первая гонка вам предстоит против «Бигфута». Смотрится это очень забавно. Огромная машина на полутораметровых колесах и маленький такой рядом с ней комарик с 250-кубовым двигателем. А ведь дальше вам предстоят гонки не только с автомобилями, но и с самолетом и вертолетом! И что самое главное, после того как вы выигрываете заезд, средство передвижения вашего соперника переходит к вам. Вы всегда можете подъехать к нему и пересесть. Конечно, никто не даст нам участвовать в гонках на вертолете, но просто полетать – пожалуйста.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА

А теперь немного о недостатках. Главный – обратная сторона реалистичности игры. Управлять мотоциклом иногда становится очень сложно. Ведь в голове нужно держать множество вещей. На сколько выпрыгнуть сейчас, чтобы пролететь два холмика и приземлиться ровно на скат с третьего. Следует ли потом тормозить и нажимать сцепление-газ, или лучше просто пройти по краю... А после поворота необходимо еще и успеть выровнять мотоцикл, нажать вниз, потом резко вверх перед самым прыжком. Иначе нормально не вылетишь, а уткнешься в «верблюда» и будешь газовать на месте. Как видите, запутаться во всем этом можно запросто, что для многих окажется большим минусом. ■



Вот на таких цветных кружочках, в режиме Freestyle, активируются задания.



Закрытые треки короче, сложнее и коварнее. Падения здесь крайне нежелательны.



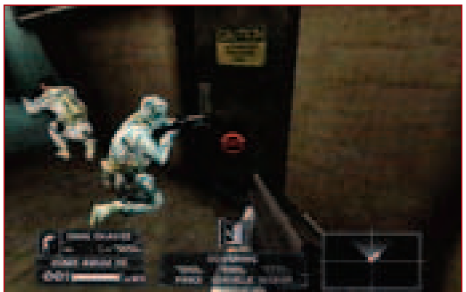
Одна из особенностей игры – кроме мотоциклов можно прокатиться и на других видах транспорта. От «Бигфута» до самолета. И хоть в соревнованиях на них участвовать нельзя, зато можно от души повеселиться.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** tactical FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Shanghai
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16

http://www.rainbowsix3.com



Товарищи почему-то блестят в темноте. Вот бы террористы так светились.



Уж сколько раз твердили миру, а они все равно тычутся в двери, как слепые кутята.



На Xbox сразу исчезают тяжелые тени, и лампы заливают уровень прекрасным, почти естественным светом. А вот версия для GameCube страшна настолько, что даже стесняемся ее показывать.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

РАДУЖНЫХ НАДЕЖД БОЛЕЕ НЕТ

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Пару месяцев назад Rainbow Six 3 уже появлялась на страницах нашего журнала. Тогда мы ознакомились с превью-версией, присланной из Ubisoft, честно указали на ошибки и посетовали на недостатки. Не так давно в редакцию доставили финальную версию игры. Что же в ней принципиально нового? Да ничего.

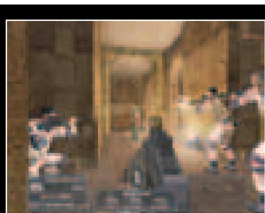
Отчетливо помню тот злосчастный коридор из второй половины первой миссии. В превью-версии там полегла вся троица железноголовых оперативников, и лишь Динг Чавез чудом смог завершить миссию. Тогда я не придал этому особого значения. Представьте мое удивление, когда спецназовцы, до того укладывавшие террористов, словно каток – асфальт, опять в полном составе сгинули в том же мистическом коридоре. Стоило загрузить последнее сохранение, и все стало ясно: «в бермудском прямоугольнике» ребята перестали замечать врагов. Я уравнял шансы – закинул в проход дымовую гранату – и команда мгновенно зачистила оставшиеся комнаты. Такие недоработки – не единичный случай, а тенденция. Мы сетовали на переизбыток теней в помещениях «Радуги». Понятное дело, движок Splinter Cell не располагает к созданию освещенных пространств, но чтобы угодить журналистам, достаточно было просто добавить опции настройки изображения. А их как не было, так и нет.

Все параллели с компьютерной Raven Shield исчезают, когда вы откладываете исполнение приказа до сигнала «зулу». Самый мудреный тактический изыск – штурм комнаты с двух направлений одновременно. В игру не заложено ничего более сложного, и игрок, освоивший трюк с «зулу», остается один на один с дюжиной линейных уровней, которых в избытке в любом шутере второго дивизиона. Да, игра красива, а многопользовательские режимы и правда увлекательны. Однако после Pandora Tomorrow, элегантно сочетавшей stealth/action и FPS, однобокая Rainbow Six 3 смотрится пресно. Пусть в игре море реалистичного оружия, его некуда с удовольствием применить. Три пластмассовые пушки из SWAT: Global Strike Team можно было улучшить, и это шло вразрез с любыми понятиями о реалистичности. Но именно такие мелочи заставляли вновь и вновь переигрывать миссии в SWAT, и именно этих нюансов недостает «Радуге». Продираться через всю кампанию на новом уровне сложности ради одной-единственной галочки в главном меню, откровенно, не хочется. Рядом с исконно приставочными шутерами Rainbow Six 3 – писаная красавица. К несчастью, консольная «Радуга» – лишь блеклая копия отличной компьютерной игры, потерявшая тактическую часть и ничего не получившая взамен. ■

МЕЧ АФИНЫ ПРОТИВ ЧЕРНОЙ СТРЕЛЫ

ПРОДОЛЖЕНИЕ КОНСОЛЬНОЙ RAINBOW SIX 3

В начале апреля стало известно, что в недрах Ubisoft ведется разработка Xbox-эксклюзива под названием Rainbow Six 3: Black Arrow. Сиквел будет поддерживать сервис Xbox Live версии 3.0 и порадует нас новыми видами сетевой игры, например, Capture the Flag. Кроме того, авторы обещают вправить мозги террористам, чтобы те могли противостоять двум игрокам, проходящим новую кампанию в режиме co-op. Дата выхода игры еще не объявлена.



ВЕРДИКТ

НЕДОЛЕТ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

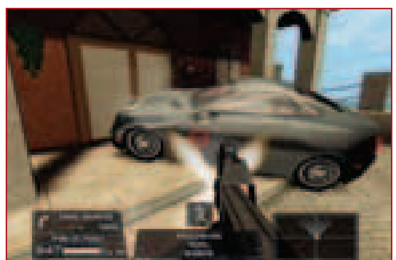
+ ПЛЮСЫ

Реалистичный геймплей, удачный дизайн помещений, замечательная графика и чудесный звук.

– МИНУСЫ

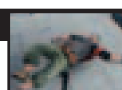
Линейные уровни, отсутствие всякого тактического планирования, недоработанный искусственный интеллект.

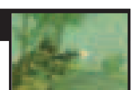
Быстрее, энергичнее и пафоснее, чем Raven Shield. И в то же время – примитивнее, короче и глупее.



Некоторые предметы выглядят чудо как хорошо.

– ХУЖЕ, ЧЕМ	+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
SWAT: Global Strike Team	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm





СЕРИАЛ SWAT, ВЕЧНЫЙ СОПЕРНИК RAINBOW SIX, НА ПОЛКОРПУСА ВПЕРЕДИ.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Amaze Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.sega-europe.com/samuraijack/index.html



Стрелка-индикатор не только указывает избиваемого злыдня, но и отображает его «здоровье».



Даже в парке культуры и отдыха им. Горького наш самурай держит меч наготове!



Это не обвешанный динамитом международный террорист. Это главный герой в бамбуковой броне!

SAMURAI JACK: SHADOW OF AKU

ИЗ ЖИЗНИ САМУРАЕВ

АНДРЕЙ ЕГОРОВ
egorov@gameland.ru

Игры по мотивам известных мультсериалов или фильмов сейчас в моде – из последних работ на эту тему хочется вспомнить Enter the Matrix или Lord of the Rings от Electronic Arts.

Господа разработчики и издатели стараются заработать на проекте с громким именем, где в главной роли выступает известный персонаж и любимец публики. Все довольны: компании считают прибыли, а общественность получает еще один шанс поиграть за полюбившегося сердцу героя. Наш сегодняшний пациент не стал исключением. Samurai Jack: Shadow of Aku создан по мотивам известного мультипликационного сериала от Cartoon Networks. В качестве сюжетной затравки нам преподносится банальная история о злом и нехорошем волшебнике Аку, который, как и полагается любому добропорядочному злодею, вознамерился захватить весь мир. Для этой «благой» цели он создал энное количество роботов. Те очень быстро установили на нашей многострадальной планете порядки своего хозяина, всех жителей захватили в плен и рассадили по клеткам. Казалось бы, задуманное достигнуто, однако вдруг появляется добрый и благородный самурай с истинно японским именем Джек. Вот тут у злодея и начались проблемы...

Геймплей не отличается оригинальностью – если вы ждете очередную революцию в жанре или что-то в этом духе, спешу вас разочаровать. По сути Samurai Jack – типичный добротный середнячок: вы лихо носитесь по уровням, размахиваете мечом, разнося на сотни обломков механических приспешников злого гения, собираете плюшки-бонусы, освобождаете из плена многочисленных заключенных, решаете незамысловатые головоломки в духе «дернул рычаг – открылась дверь» и лихорадочно осматриваете окрестности на предмет бонусов и секретов. Все обычно для платформера. Но скучать не придется!

Один из главных минусов игры – довольно посредственное графическое исполнение: угловатые, малодетализированные персонажи, однообразные прямоугольные локации никак не идут на пользу проекту. Даже бандикут Крэш и крокодил Крок, радовавшие нас в девяносто-лохматых годах прошлого столетия на старушке PlayStation, выглядят местами привлекательнее и интереснее.

Итак, перед нами еще один представитель жанра консольных платформеров. Samurai Jack нельзя назвать чем-то сверхоригинальным или революционным. Однако, я более чем уверен, что игра захватит ваше воображение на пару вечеров. А дальше можно будет искать себе новую забаву. ■

ВЕРДИКТ

I-NINJA НА ЗАМЕНУ



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Интересный геймплей, неплохие головоломки, разнообразные комбо-удары, три вида оружия, колоритный герой.

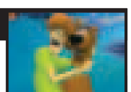
МИНУСЫ
Слабая графика, однообразные уровни, отсутствие интересных нововведений.

Самый обычный платформер – революции в жанре, как и всегда, не получилось; однако игра достойна внимания.



Лук – хорошая замена клинку, когда враг далеко.

ПОЧТИ КАК	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
I-Ninja	Scooby-Doo! Mystery Mayhem

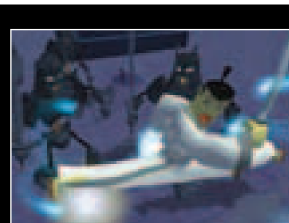



ЕЩЕ ОДНА ИГРА ПРО СУПЕРГЕРОЯ, БОРЮЩЕГОСЯ В ОДИНОЧКУ С МИРОВЫМ ЗЛОМ.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

КОМБИНАЦИИ УДАРОВ

Чтобы одолеть сразу двух-трех сильных неприятелей, попробуйте применить против них комбинацию из нескольких приемов. Наиболее эффективными будут удары, нанесенные в прыжке: для этого приблизьтесь к врагу, подпрыгните («квадрат») и в прыжке атакуйте («крестик» или «круг»). Таким образом можно гораздо быстрее и эффектнее уничтожить одного-двух крепких противников.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG/action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Whiptail Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Media Mobsters ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http:// www.akella.com/pub-gangland-ru.shtml

ГАНГСТЕР (GANGLAND: TROUBLE IN PARADISE)

ПРАВДА О МАРИО

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Когда-то давно под моим окном случилась бандитская разборка. Темнота, вспышки выстрелов, эхо очередей… впечатляет. Куда там киношным «эффектам присутствия»! Они, может быть, объемны и атмосферны, но это не та атмосфера. Вот «Гангстер» – совсем другое дело.

«РАЙСКОЕ» МЕСТЕЧКО

Именно такими и должны быть настоящие звуки бандитских стычек. И не только звуки. Внешний вид героев «Гангстера», а также местных жителей и продажных полицейских однозначно указывает на их криминальное происхождение. Да еще и любоваться этим трехмерным великолепием можно под любым углом с разной высоты. Крутя камеру, вы обязательно заметите, что даже пухленькие бабуськи в Paradise City вооружены шотганом и являются опасной боевой единицей. Проникаться преступным духом можно в двух режимах – сетевом и одиночном. Не стоит немедленно бросаться на просторы Интернета в поисках противника, для начала испытайте свою силу. Во-первых, это откроет недоступных ранее персонажей, во-вторых, даст возможность привыкнуть к некоторому своеобразию игрового управления и механики игры.

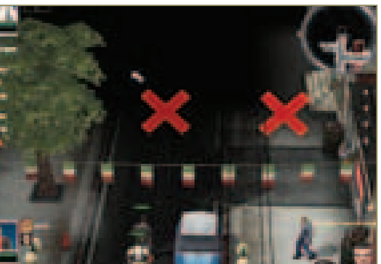
МЕСТЬ ГАНГСТЕРА

Сюжет представляет собой набор миссий, базирующихся на истории мести героя. Ожесточился же главный персонаж на трех родных братьев, опрометчиво убивших четвертого еще на Родине, в Сицилии, и сбежавших от гнева родственников в американский криминальный рай. Марио, прибыв на штатовскую землю, тут же попадает под крыло заботливого дядюшки Винченцо, который начинает учить его гангстерской премудрости, радушно отправляя в самую гущу криминальных разборок. Новоиспеченный бандит делает стремительную карьеру от простого вышибалы до руководителя бригады вымогателей (а там и должность мафиозного босса не за горами). Амбициозный братан имеет далеко идущие планы не только по части отмщения. Недаром с момента прибытия в город он готов каждой встречной даме задать вопрос: «Will you marry me?» Зачем? Чтобы основать собственную «Семью», разумеется! Но его надежде не суждено сбыться, пока он не обзаведется «конторой».

Контору можно отбить у одного из боссов – достаточно сесть на его место за большим столом. Однако прежде стоит истребить охранников и собственно воротилу, который это место и занимает! До заветной мечты еще пилить и пилить: надо помогать дяде контролировать ружейные магазины (открывают доступ к новым пушкам), забегаловки со стриптизом (при-

СКАЖИТЕ МНЕ, ГДЕ Я?

Перестрелка из Томми-гана и УЗИ – это как столкновение птеродактиля с Боингом. Тем не менее, в «Гангстере» это возможно. Возможно и многое другое, что наводит на мысль: «А когда дело-то происходит?» Явно не в «20–30-х годах», как написано на коробке. Никаких спреев для самозащиты никто тогда еще не придумал, и машины были другими, и мода… Между тем, расцвет мафии – действительно как в 20-х, и атмосфера та же. Что же это? Наверное, легендарный гангстерский рай, земля обетованная для всех любителей пострелять. Мечта любого бандита. А поскольку в душе каждый нормальный человек любит немножко побуянить, значит, это и наша мечта.

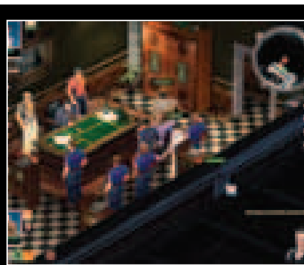


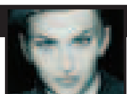
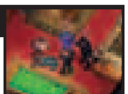
Конец уровня. Просто и понятно.

ЦВЕТОК В ПЕТЛИЦЕ

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Игровой мир привлекает любопытными деталями: в максимальном приближении видно, что на столах лежат настоящие трехмерные стволы и бутылки; снайперы носят винтовки в футлярах и, вынимая оружие, кидают футляры под ноги; пол полицейского участка натерт до зеркального блеска, и на нем исправно отражаются копы и гангстеры. Если отодвинуть камеру подальше, заметно, что со сменой времени суток все тени тоже плавно меняют свое положение.



РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
«Власть закона»		Chicago 1930	

«ГАНГСТЕР» ОТХВАТИЛ ПОНЕМНОГУ ОТО ВСЕХ ЖАНРОВ. КОКТЕЙЛЬ ПОЛУЧИЛСЯ ВКУСНЫЙ!



Эти полицейские на нашей стороне. Хотя какие они полицейские! Так, самозванцы…



В одном из эпизодов нам закажут четырех копов. Громим весь участок, чего мелочиться?



В игре присутствуют разные стороны конфликта. Вы воюете с другими мафиози, они – между собою, полиция пытается обезвредить всех, а мирные жители правдиво изображают полную беспомощность.

ВЕРДИКТ

ТАКОЙ ЖЕНИХ ПРОПАДАЕТ!



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Тактическое разнообразие, колоритные персонажи, приятные глазу локации, возможность создать свою «Семью».

МИНУСЫ

Управление, и еще раз управление – особенно машинами; слабый AI; ограничения в сохранении игры.

Гремучий коктейль из стратегии, ролевой игры и экшна с намеками на любовную историю. Прямо-таки мексиканский сериал.



КРОВАВАЯ МЭРИ

ЯЗЫКОВОЙ КОКТЕЙЛЬ

В локализованной версии игра никак не может определиться, на каком языке ей говорить. То, что акелловцы не стали переозвучивать игру, можно только приветствовать: все-таки гангстерский колорит многое бы потерял без правильного акцента. Досадно, что некоторые слова в субтитрах так и остались английскими. Даже имя главного героя иногда нет-нет да и мелькнет латиницей. Присутствует и вечная проблема локализаций – несовпадение падежей.



носят доход, позволяют нанять рядовых гангстеров), ювелирные лавки и прочие объекты социальной сферы.

АРСЕНАЛ БАНДИТА

Кроме очаровательных старушек с шотганами в помощники к Марио станут проситься здоровенные вышибалы, которых можно вооружить дубинами. На стрелковое оружие интеллекта у них не хватает, для этого есть не такие сильные, но более умные гангстеры, а также (по особому распоряжению сюжета) еще 12 скрытых юнитов. Не стоит сбрасывать со счетов и слабый пол: женщины помоложе, хоть и не доросли еще до использования автоматов и пистолетов, весьма ловко брызгаются какой-то гадостью из баллончиков, от чего вдохнувшие спрея жертвы на некоторое время теряют ориентацию в пространстве. Помимо таких экзотических средств атаки, местные магазины предлагают множество разнообразного оружия, включая традиционный Томми-ган, а также взрывчатку.

Все это великолепие прекрасно не только на словах. Оно работает. Бои идут в реальном времени, и исход их зависит от того, кого и с каким оружием вы возьмете себе в команду, чем вооружен противник, и удалось ли занять здание на углу. Побитые гангстеры хуже сражаются, главгерой и его давние помощники с ходом кампании набирают опыт и автоматически развивают свои характеристики. Все хорошо, за вычетом нескольких «но».

ГАНГСТЕРСКИЕ ПРОМАХИ

Прежде всего, небольшая эстетическая неувязка. Аптечки, если персонаж будет что-то долго из них выковыривать, полностью восстанавливают здоровье. А так хотелось бы получить реалистичное задание со срочной доставкой истекающего кровью боевого товарища в подпольную больницу! Впрочем, это «лирическое» отступление.

А вот серьезные претензии: сражающиеся периодически залезают друг в друга и, продолжая стрелять, перестают наносить друг другу ущерб. Компьютерный персонаж заходится очередями, в то время как ваш герой флегматично что-то жует из аптечки, поправляя пошатнувшееся здоровье. Кроме того, стоит завести персонажа за стеночку – даже в пределах контуры противника – враги забывают о нем. Нет чтобы подбежать и добить. Все это на фоне довольно сложных заданий (особенно миссий на время) и отчаянно беспомощных без ваших команд подопечных. Описанные ляпы успешно лечатся игрой по сети, но есть такие, где и сеть не поможет.

БОЛЬШОЙ БАДАБУМ

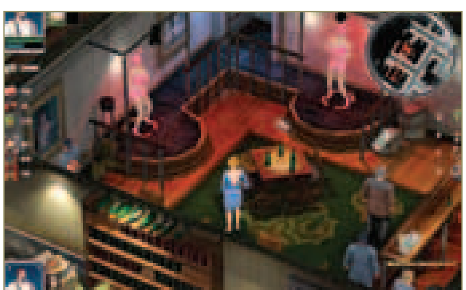
Самая, наверное, несуразнейшая вещь в игре – езда на машине. В момент посадки героев в транспортное средство хорошая стратегия превращается в плохие гонки. Ездит машинка по нажатии стандартных кнопок W,S,D,A. Но уж больно места мало! Узенькие улицы заставлены грузовиками (на таких тоже дадут покататься), а на тротуар въезжать воспрещается – нарушение этого правила карается повреждением машины. А она так лихо газует, что непременно в этот тротуар врежется! Или в соседнюю машину хотя бы. Раз-два врежется, потом задымится, взорвется, и вы вместе с ней! Так что не стоит затевать игру в GTA. Компьютерные противники наверняка об этом уже догадались, ведь все машины, кроме нашей, стоят на месте.

Кроме того, начальное меню обременено таким количеством кнопочек, всплывающих разделов и стрелочек, что на первых порах даже найти, как продолжить игру, представляет проблему. Хотя, разобравшись, начинаешь воспринимать меню как логичное и продуманное – вот так фокус! Требуется привыкание, поэтому не рекомендуется сразу лезть в мультиплеер.

Когда привыкнете – зовите друзей по сети, начищайте свои Томми-ганы, вручайте бабушкам-старушкам мощнейшие дробовики – и вперед. Да, не забудьте присмотреть подходящую невесту. Семья будет довольна! ■



В заставочных роликах используются игровые пейзажи и модели.



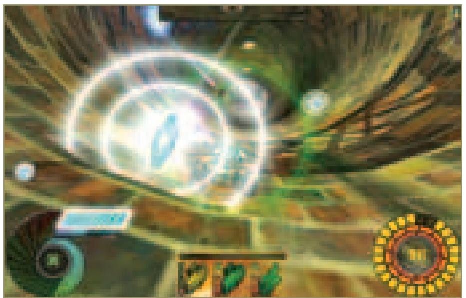
Незатейливые развлечения рядовых мафиози в перерывах между перестрелками.



От машины сомнительная польза – можно укрыться за ней от выстрелов, пока она цела, подорвать ее вместе с врагами, а вот кататься не стоит – застрянете между припаркованными грузовиками.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК: «Булат» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1ГГц, 265 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.lagsters.com



Бонус «Охлаждение ускорителя» напоминает нам о Ballistics.



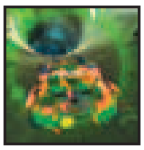
Подобран нитроускоритель. Противник им уже воспользовался. Очередь за нами.



Броня стремительно тает, а энтузиазм соперников все выше, выше и выше! Через несколько мгновений грянет взрыв.

ВЕРДИКТ

ЦИЛИНДРИЧЕСКАЯ ГРАВИТАЦИЯ



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

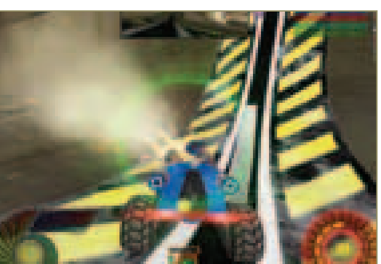
ПЛЮСЫ

Ураган, ей-богу! Все куда-то несутся, стреляют… Без начала и без конца. Очень весело!

МИНУСЫ

Движочек подустарел года два как. Правда, на такой скорости пыль с него обдуло полностью.

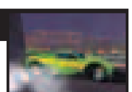
Очень своевременная – летняя и заводная игрушка. Нам бы так по Центру кататься!



Одна из самых вертлявых машинок в гараже.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Ballistics	Hot Wheels Velocity X





ПРЕКРАСНОЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ СТАРШИХ НАУЧНЫХ СОТРУДНИКОВ!

ТОРМОЗИЛКИ

КОРОВЬЕ БЕШЕНСТВО

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

По числу материалов об одной игре, опубликованных в нашей с вами любимой «Стране», с «Тормозилками» может соперничать разве что Warcraft III. О любви немало песен сложено. Приготовьтесь, я спою еще одну!

Релиз наконец-то того. Вылупился. Так что приговор будет вынесен окончательный. Обжалованию не подлежит.

Разумеется, ваш личный автогонщик-испытатель, установив игру, тут же принялся нажимать на кнопки, которые раньше казались недоступными, как рубашка от Armani. Рубашку купил, кнопки заработали. Отчитываюсь по чекам.

Одиночный режим изо всех сил радует товарно-денежными отношениями. Наконец-то появилась возможность апгрейдить машинки, тратя заработанные на трассах деньги в гараже. Согласитесь, налепить на свою бешенную лошадку новый бампер – щастье. Тем более что в данном случае речь идет не о бамперах, а об оружии, огнестрельном и не очень. А еще одно геймерское щастье – разукрасить машинку во что-нибудь веселенькое. Разработчики дают нам и такую возможность!

Действо более всего напоминает гибрид Sensational Desrtuction Automobile Orgy (что, не слыхали?!) и «Мцыри» (тоже, поди, не знаете!). Наблюдал я однажды охоту: толпа пьяных мужиков, радостно выкрикивая нехорошие слова, неслась впереди собак в неизвестном направлении «валить тушканчика». Теперь представьте, что это все происходит в трубе, причем тушканчиком автоматически становится любой выскочка, сумевший оторваться от коллектива хотя бы на пять метров. Сзади тут же пристраивается очередь страждущих чего-нибудь ему воткнуть и там, как минимум, три раза провернуть.

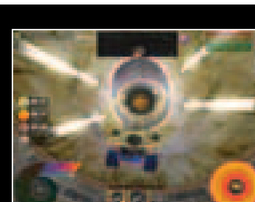
Выбрав машинку (кстати, они здорово отличаются друг от друга норовом!), надо еще определиться с режимом. Их два: «быстрый» и «вооруженный». В первом случае «тормозилка» хоть и выходит на дорогу в старомодном ветхом шушуне, зато несется как угорелая – только земля под копытами дрожит. Во втором случае стрелковое оружие отсутствует лишь в бензобаке, но скорость несколько падает. Последний вариант мне пришелся по душе гораздо больше: ускоряться можно искусственно – за счет бонусов, а вот ракетницы, знаете ли, на дороге не валяются.

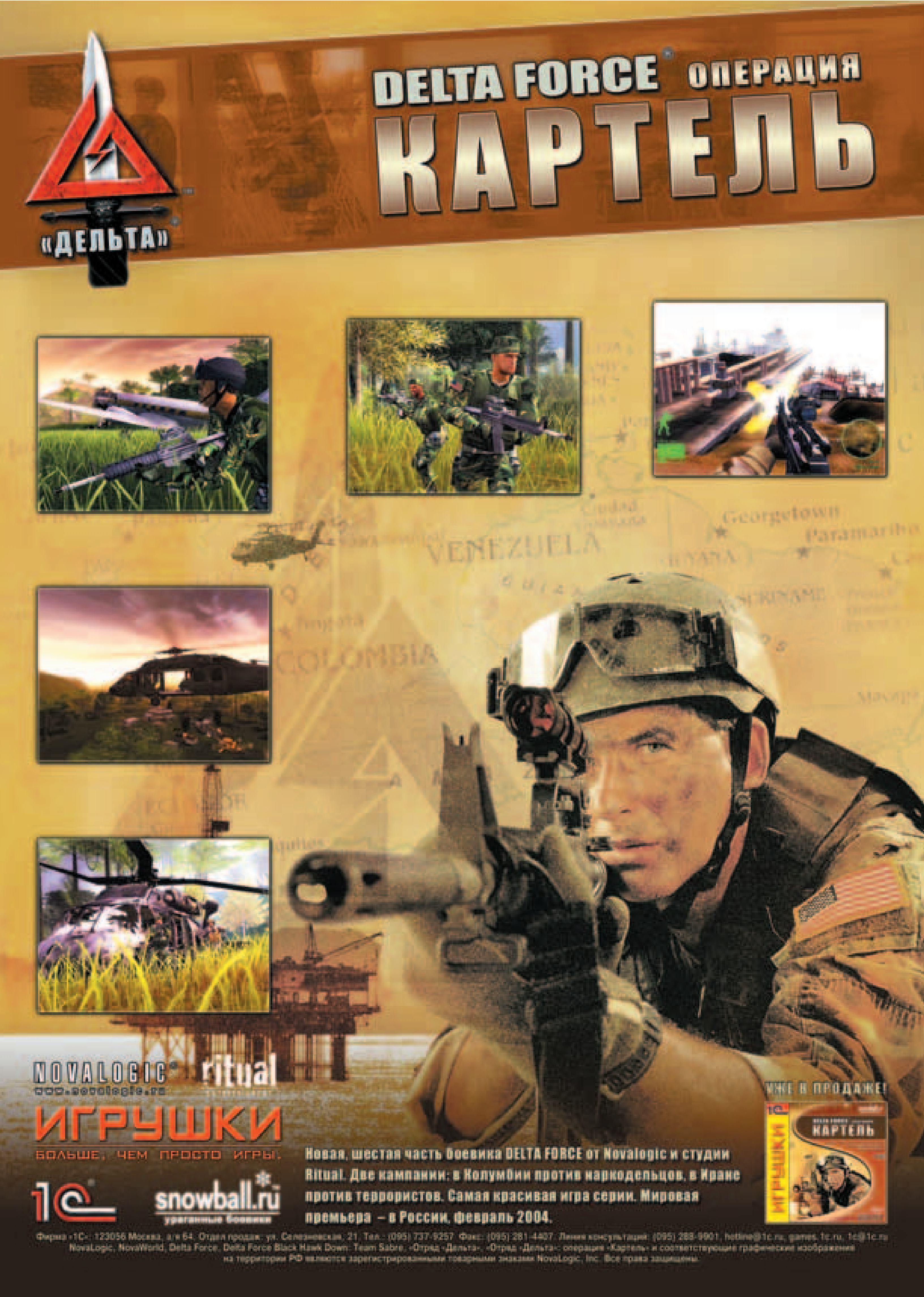
Когда я не смог выехать на трассу из-за отсутствия дензнаков, имеющих хождение на..., повеяло "грантуризмой", да простит меня Ворон. Впрочем, если и не простит – нам, тушканчикам, по фигу! Все равно весело! Смело заказывайте диск по инету (куда еще по такой жаре таскаться?!), колонки на полную, педаль – в смысле, курсор, – в пол и вперед, на свет в конце тоннеля! ■

СВОЯ НОША НЕ ТЯНЕТ,

ИЛИ БАБА С ВОЗУ – КОБЫЛЕ ЛЕГЧЕ

Бонусов по трассам разбросано столько, что лишь успевай собирать. Правда радость с бедою идут рука об руку, как говорил сэр Ульрих фон Лихтенштейн, когда к нему в постель залезла прекрасная Жослин. Как видно на картинке, рядом с такими приятными подарками, как «Неуязвимость», «Невидимость» и «Скроп», притаился «Сбой наведения». Его-то и я и прихватил в нагрузку!





DELTA FORCE операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта»», «Отряд «Дельта»: операция «Картель»» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Artifact Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не ограничено ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 850 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), доступ в Интернет

http://www.istaria.com



Только что выкованным мечом рублю в капусту первого врага – жучка…



Двадцать минут выбираю лицо. Злобный аллигатор или милый сцинк? Дилемма…



Создаю свой первый меч, чтобы стать кузнецом. В Horizons производство предметов – главная (и чуть ли не единственная) особенность игры.

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

УРОКИ ОНЛАЙНОВОГО ТРУДА

РОМАН ИВАНЦОВ AKA PANTHERCLAW
dreadshit@bk.ru

Империя Истария едва оправилась от междоусобных войн, как на нее свалилась новая беда. Обычная для фэнтези проблема – нашествие орд нежити – была порождена безумцем, открывшим путь в астральный план.

Захвачена уже немалая часть империи, и теперь спасти ее могут лишь «способные» – посланники великой жрицы Истары, обладающие даром перерождения и умеющие переходить на астральный план. И этими посланниками могут быть исключительно игроки Horizons: Empire of Istaria, ведь истинное бессмертие – давняя привилегия геймеров.

НОВАЯ ЖИЗНЬ

Создание нового жителя Истарии может занять у вас немало времени. Даже выбрать одну из одиннадцати рас для своего альтер-эго не так-то просто. К стандартному списку из человека, эльфа и дварфа добавлены редкие полугиганты, демоны и совсем уж экзотические для ролевых игр сатиры и драконы. Каждая раса имеет свои особенности вроде регенерации у ящеров-Сликов или дополнительного здоровья у полугигантов. Стоит отметить, что никакого баланса тут нет. Впрочем, в этой игре баланс – не главное.

Выбором расы создание персонажа, конечно же, не ограничивается. Десятки базовых моделей и масса настраиваемых мелочей дают сотни вариантов внешности героя. Такое разнообразие можно встретить разве что в Star Wars Galaxies. Я и сам около часа выбирал разрез глаз и цвет хохолка у своего стартового персонажа, стараясь придать ему неповторимую индивидуальность и при этом сделать его симпатичным. Поверьте, вас ждет та же участь.

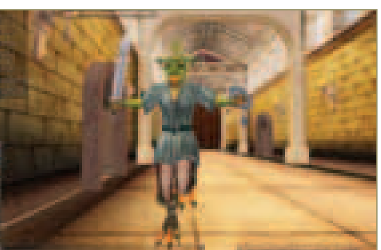
ДОРОГИ МОИ, ДОРОГИ

Свежесозданного персонажа закидывают в специальную область для новичков, где предлагается пройти небольшой курс обучения. Учат буквально всему, что может пригодиться, – от перетаскивания окон интерфейса до общения с NPC. Даже опытным любителям PRG лучше послушать совет-другой, ведь меню в Horizons достаточно запутанные, и три минуты чтения «tips and tricks» спасут вас от судорожного перебора горячих клавиш прямо во время боя.

Каждый персонаж может совершенствоваться в двух направлениях – воинском искусстве и мирном ремесле. Эти пути никак не пересекаются, и опыт в них разделен. Направления, в свою очередь, разделяются на школы, в других играх называемые классами. Хотя одновременно персонаж может принадлежать только двум школам – одной мирной и одной «приключенческой» – никто не мешает вам их поменять. В этом случае все ранее обретенные активные умения (вроде power

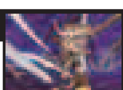
ОТЫГРАЙ СВОЮ РОЛЬ

Проблема грамотного отыгрыша есть во многих онлайновых играх. Простым игрокам лень изображать из себя средневековых героев, а истинных любителей RPG раздражают люди, называющие своих протагонистов именами вроде «Terminator-X». Обычно проблему решают созданием отдельных серверов для ролевиков. В Horizons пошли другим путем. Персонажа нельзя назвать именем, не соответствующим идеологии вселенной этой MMORPG. В игре вы не можете обсуждать вопросы, связанные с реальным миром: все разговоры должны быть только на игровые (не технические) темы. Правда, в приватных каналах можно обсудить любые вопросы.

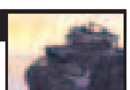


Как же я люблю эффекты из матрицы…

ХУЖЕ, ЧЕМ
EverQuest



НЕ ПОХОЖА НА
Dark Age of Camelot

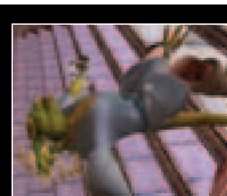


ТОЛКОВАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ МИРНОГО ТРУДА ВНУШАЕТ УВАЖЕНИЕ, ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ – ТАК СЕБЕ.

ТЕХНИЧЕСКИЙ ВОПРОС

ТОРМОЗИТ? ВЫ НЕ ОДИНОКИ!

Хорошей графикой сейчас никого не удивить. Да, в Horizons она приятна, но ничего выдающегося в ней нет. Модели хороши, но подкачала анимация. Даже не понятно, на что расходуются все системные ресурсы? Требования к компьютеру низки, но играть на минимальной конфигурации еще никому не удавалось. Разработчикам пора бы узнать о технологиях оптимизации движка. Или они еще не «выбили» их из очередного монстра?



ВЕРДИКТ

СРЕДНЕНЬКО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Приятная графика, мощная система создания предметов, нестандартные расы, возможность придать персонажу индивидуальность.

– МИНУСЫ

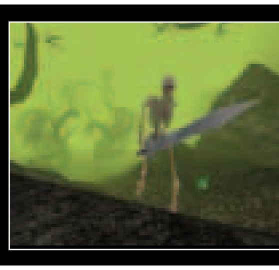
Однообразные бои, неоптимизированный движок, малое количество игроков, отсутствие свежих идей и режима PvP.

Средненькая MMORPG, неспособная выдержать серьезной конкуренции. Рекомендуется любителям кузнечного дела.

СОБЫТИЯ НЕДЕЛИ

КУЛЬТУРНАЯ ЖИЗНЬ ИСТАРИИ

Раз в неделю игровые мастера организуют различные мероприятия. К ним относятся фестивали, карнавалы, ярмарки, а то и просто огромные квесты. Обычно участвовать может любой желающий, и лишь изредка устанавливаются какие-нибудь ограничения. Видеоотчеты о событиях выкладываются на сайт игры. Смешно, но если вы вдруг захотите, чтобы ваш персонаж в этих отчетах не фигурировал, мастера пойдут навстречу и вырежут информацию о подопечном.





attack) пропадут, но все навыки и заклинания останутся. Это дает определенную гибкость в развитии героя. Неплохо реализованы и так называемые «престижные классы». Допустим, чтобы стать колдуном (warlock), нужно научиться применять огненные заклинания и хорошо владеть мечом. Первое требование удовлетворяется прокачкой в магических школах, второе – только в школе воина. После этого вам поручается непростое задание, выполнение которого делает вас колдуном. Последний и магией балуется, и в ближнем бою за себя постоять может. Немного по-другому обстоят дела у драконов. Персонаж-дракон поначалу может получать уровни только в двух направлениях – «дракон-приключенец» и «дракон-профессионал». А для того чтобы огнедышащий получил какой-нибудь «престижный класс», необходимо пройти тяжелейшие испытания.

МИРНЫЙ ТРУД

Еще на этапе обучения вы столкнетесь с главной особенностью Horizons – потрясающей системой создания предметов. Производить можно абсолютно любые предметы. Кто-то предпочитает ковать оружие и броню, кто-то занимается ювелирным делом, кому-то нравится шить одежду и мешки. Каждый найдет занятие по интересам. Несмотря на то что кнопка «создать предмет» вынесена прямо на интерфейс, просто выковать щит не получится. Для начала надо добыть требуемые ресурсы. Последние при наличии нужных технологий (рецептов) превращаются в заготовки, а уже из них создаются новые предметы. Для этого в руках персонажа должны быть рабочие инструменты, а сам он обязан стоять рядом с механизмами (верстаками, наковальнями и алхимическими лабораториями). Делать составные предметы, вроде композитного лука, сложнее – с каждой частью надо проводить те же манипуляции. В общем, истинным фанатам мирных игр посвящается. Кстати, у драконов никаких инструментов нет. Когти надежнее.

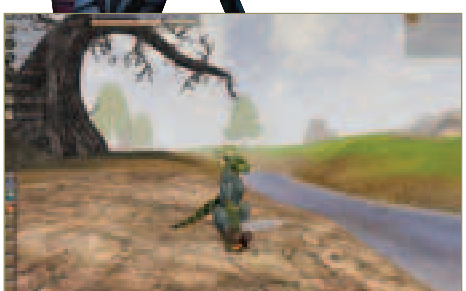
СТРАННАЯ ЖИЗНЬ

Чтобы оценить геймплей в Horizons, к нему надо привыкнуть. Неподготовленный игрок, увидевший табличку «Монстры там», может даже не понять, что ему указывают на область с врагами. Игроки, по мнению разработчиков, должны любить часами возиться в лаборатории и обожать друг друга (никаких схваток между «способными» не предусмотрено). Но всю игру провести за мирным трудом не удастся – пресловутые технологии выпадают лишь из убитых врагов. Игроки, взявшиеся освобождать Империю от орд скелетов, получают солидную прибавку к опыту, если действуют сообща. Качаться в одиночку лучше даже не начинать – после десятого уровня опыт набирается крайне медленно, и бой даже с очень тупыми монстрами может стать роковым. Правда, схватки скучны и незрелищны, ведь активные умения и мощные заклинания перезаряжаются долго, а без них сражения неотличимы друг от друга.

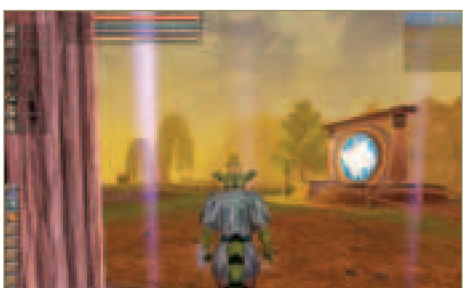
К сожалению, найти кого-нибудь, готового в команде отправиться на поиски приключений и технологий, очень сложно. Огромные территории Истарии слабо заселены – можно минут двадцать бродить по миру и не встретить ни одного управляемого игроком персонажа. А самое странное, что за эти же двадцать минут вы можете не встретить и ни одного врага. В общем, народу мало, а ведь общение в таких играх является ключевой особенностью.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Horizons – игра неплохая и приятная. Только вот, несмотря на активную поддержку разработчиками, она надоедает довольно быстро, ибо скучновата и неоригинальна (если не считать драконов). Вряд ли творение Artifact Entertainment может конкурировать с World of Warcraft, Lineage 2 и Everquest 2. Как бы игроки ни любили crafting, им частенько хочется еще чего-нибудь. А в Horizons по большому счету ничего другого и нет. ■



Только в Horizons можно любоваться небом, не опасаясь агрессивных монстров.



Транспортная система не оригинальна. Перед вами простые платные порталы.



Отличить один бой от другого тяжело. Необходимо выбрать цель, нажать кнопку «attack» и смотреть на скучноватое действие. Даже комиксоподобные надписи «Miss» вряд ли вас развеселят.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Brat Desings
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32

http://www.breedgame.com



Обучающий режим: все в зеленом цвете, а на уровне, исчерченном линиями, ни души.



Вода на «зимних» картах красива до безобразия. Жаль, снег не хрустит под ногами.



Возвращение на землю. Пришельцы к визиту готовы и встречают USS Darwin шквальным огнем. Хорошо хоть корабль оборудован стационарными пулеметами и чинить расправу можно уже с воздуха.

BREED

ПОДАРОК ИЗ КОСМОСА

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

Breed свалился как снег на голову. Необычный, резкий, амбициозный, динамичный. Народ давно рубится в Halo и Unreal Tournament 2004, но разработчики из Brat Desings не дрогнули и представили на суд геймеров свое детище даже при столь грозных конкурентах.

ЗАЩИТИМ ЗЕМЛЮ!

Действие игры разворачивается в 2610 году. Люди отправились в космос осваивать новые территории. Исследуя планету за планетой, земляне добрались до некой системы Бесалиус, где и учинили геноцид. Местные обитатели – раса Breed – были не слишком рады захватчикам и, собрав войско, дали отпор. Но люди не сдались и вызвали на помощь сверхмощные корабли USC (United Space Corps). В течение двух лет шла беспощадная война. Вражье отродье, чувствуя неминуемое поражение, проявило нечеловеческую хитрость. Сдав родную планету, пришельцы тайком отправили огромную армию на Землю и устроили там массовую резню. Вдогонку захватчикам отправилось несколько кораблей USC, однако долететь до места смог только один – USS Darwin под командованием Сола Рихтера, главгероя игры.

УЧЕНЬЕ – BREED, А НЕУЧЕНЬЕ – ТЬМА

Приступить к нормальному заданию сразу нельзя: сначала необходимо пройти череду подготовительных и порой нудных миссий. Вас научат метко стрелять, водить джип и управлять сверхскоростным истребителем (от пируэта под мостом через ущелье до сих пор в ушах свистит). Графика изобилует яркими красками (это, правда, не относится к обучающему режиму). Никаких мрачных подземелий и серых зданий. Однако эффектов, которыми может похвастать любой современный шутер, немного: ослепляющего великолепия Unreal Tournament 2004 увидеть не удастся, даже не надейтесь. Количество полигонов и набор текстур – на уровне проекта-середняка. Взрывы от ракет впечатляют не больше, чем бомбардировка петардами накануне Нового Года – невзрачно, хотя и громко. Спасает обстановку лишь интерактивность: вы можете разбомбить практически все на своем пути. Деревья превращаются в щепки после нескольких автоматных очередей, бочки с бензином и газовые баллоны жахают настолько живописно, словно были созданы только для уничтожения.

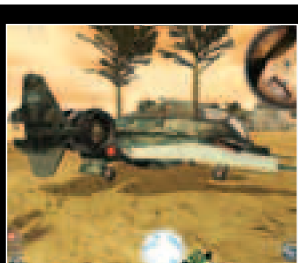
ВЧЕТВЕРОМ НА МИЛЛИОН

Прежде всего, Breed – тактический шутер. Под ваше покровительство попадают четыре боевика. Специа-

ТЕХНИКА, ТЕХНИКА, ТЕХНИКА...

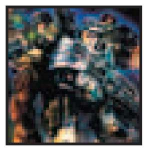
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ В UNREAL TOURNAMENT 2004

Преодолевать гигантские расстояния на своих двоих не придется, в Breed вас ждет множество видов транспорта: багги, истребители, бронетранспортеры. Каждая машина легко управляется и обладает отменной маневренностью. Вы даже можете захватить полуразрушенный танк и вести из кабины прицельный огонь по врагам, только двинуться с места не удастся. И не рекомендуется долго засиживаться внутри техники, иначе вас уничтожат в считанные секунды.



ВЕРДИКТ

БЕЗБАШЕННАЯ БЕГОТНЯ



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

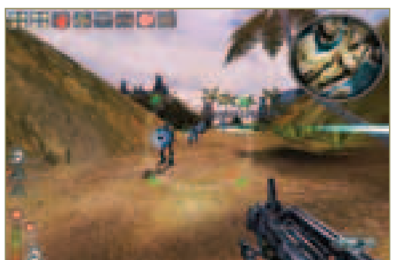
ПЛЮСЫ

Интересная реализация командных действий, красочная графика, толпы врагов, разнообразные уровни гигантских размеров.

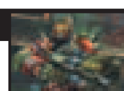
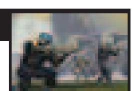
МИНУСЫ

Мучительный обучающий режим, медлительные персонажи, несоответствие музыки происходящему на экране действию, тупой AI.

Игра может понравиться любителям новых ощущений, заскучавшим в ожидании продолжений Halo и Tribes.



Противники порой напоминают стадо баранов.

ХУЖЕ, ЧЕМ	КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
UT2004 	Chrome 

МЫ ЖДАЛИ БОЛЬШЕГО, НО ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ НЕЛЬЗЯ НАЗВАТЬ ПРОВАЛЬНЫМ.

ПОЛНАЯ ЧАША ЗДОРОВЬЯ ЗА СЕКУНДУ

РУКОВОДСТВО ЛЕКАРЯ



Вы управляете несколькими бойцами, каждый из которых имеет определенный запас жизни. Будучи сильно раненым, сразу же переключайтесь на товарища по команде. Мало того, что здоровье восстанавливается со временем, так еще и при смене коллеги оставленный боец получает 30 очков жизни в качестве бонуса. Правда, данная хитрость становится неактуальной при большем скоплении врагов. Слишком уж мощное оружие у инопланетян.

лизации до боли знакомы: инженер, доктор, пулеметчик, снайпер. Для успешного прохождения миссии вам придется постоянно переключаться между персонажами. В ближнем бою равных нет Gunner'у, а если требуется «снять» надоедливого стрелка на другом конце горы, надо использовать снайпера. Помимо присущих каждому классу пушек, солдаты носят при себе автомат с подствольным гранатометом. Интересно, что в случае гибели одного из членов команды игра не останавливается, так что к финишу можно добраться и в одиночку.

Движения моделей медлительны, быстро бегать бойцов не научили. Карабканье на лестницу происходит вяло: разворачиваться в процессе почему-то нельзя, а в конце маневра придется обязательно выполнить отскок, иначе есть шанс свалиться вниз. Плавание – вообще занятие для камикадзе. Лучше держаться от воды подальше. Раз десять я пробовал изображать умелого пловца, но каждая попытка оканчивалась неудачно, поскольку кислорода хватало секунды на три.

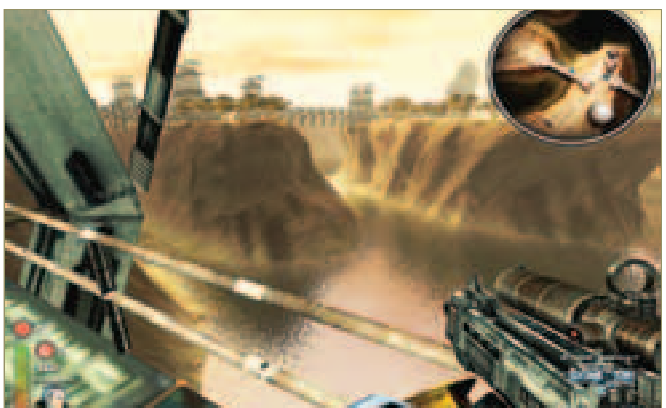
МЕЧТА МЕЛОМАНА

Зато звуковое оформление Breed сделано на высшем уровне. Выстрелы, перезарядка оружия, охи-вздохи вояк, урчание двигателя, шум воды – все четко и реалистично. Музыка хороша, но слабо соответствует геймплею. В начале первой миссии вы будете зажигать под заводной попсоватый трек с элементами «японщины», напоминающий музыку из мультфильма Power Rangers, а после короткой паузы в уши польется тема из survival horror, от которой сердце бьется с удвоенной силой. Складывается впечатление, что мелодии не подходят игре, заметно отсутствие единого стиля.

ACTION NON-STOP

В бою перевести дух удается лишь, когда последний противник отправится к праотцам. Жаль, но монстры, если и способны вас одолеть, то числом, а не умением: их однообразные скачки и неуверенные перебежки от камня к камню просчитанными действиями назвать нельзя. Однажды у меня закончились боеприпасы, и в ход пошел приклад от автомата. Ни в какой другой игре этот прием не сработал бы, а в Breed супостаты десятками разлетались в стороны от щелчка по лбу. Такое вот безбашенное развлечение.

Не воспринимайте Breed как benchmark графической карты – это просто забавная игра с аркадным геймплеем, толпами врагов и маневренной техникой. Только и всего! ■



Многопользовательские бои на гигантских холмах, соединенных подвесными мостами. Прыжок с такой высоты в воду для героя смертелен.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** The Adventure Company ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Kheops Studio
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** Pentium III 600 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://egypt.tacgames.com

THE EGYPTIAN PROPHECY: THE FATE OF RAMSES

ЕГИПЕТСКИЙ ДЕТЕКТИВ

АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

Квесты на моей памяти хоронят уже давно, года этак с 98-го. Отдельные произведения, возможно, этого и не заслуживают. Однако есть и такие образчики высокого квестового искусства, играя в которые хочется закопать весь жанр раз и навсегда. К ним относится и наш сегодняшний пациент, третья игра из убогой серии Egypt, также известная как The Egyptian Prophecy. Видимо, чтобы откреститься от своего не очень-то популярного прошлого.

Сюжетная завязка проста: фараон Рамзес Второй при смерти, а чтобы он выздоровел, необходимо возвести монумент Амон-Ра, одному из многочисленных египетских богов. Но во время стройки века происходит загадочный несчастный случай – главного архитектора накрывает упавшим каменным блоком. В результате он тоже оказывается при смерти, а стройка замораживается, поскольку больше никто руководить возведением храма-памятника не в состоянии. В конце концов всю ответственность сваливают на Майю, дочь верховного жреца. Именно ей поручено расследовать несчастный случай и спасти жизнь фараона.



Развелось архитекторов, кирпичу некуда упасть…



И рад бы спросить дорогу, но не знаю, куда идти…

Геймплей по маразматичности не уступает сюжету. Игрок ходит по тусклым, однообразным локациям, собирает сиротливо лежащие в разных уголках мира предметы, думает, что с ними делать дальше, и «развлекается», беседуя по несколько раз с немногочисленными египетскими жителями. Они выдают очередную скупую порцию информации, отправляя в следующее путешествие по игровым локациям в поисках заговоривших персонажей или открывшихся триггеров. С каждой новой локацией уныние только усиливается. Удручающее впечатление не спасают даже неплохие ролики и приличное звуковое оформление.

Через десять минут после запуска The Egyptian Prophecy хочется выключить компьютер. Через полчаса – застрелиться. Через час – уехать в Непал, податься в буддисты и никогда в жизни не видеть компьютерные игры. Кто-нибудь, похороните же, наконец, квесты!.. ■

ВЕРДИКТ

УДРУЧАЮЩЕ



2.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Позорная графика, убогий сюжет, вымученные головоломки, бредовые диалоги – в этой игре нет почти ничего, что стоило бы вашего внимания.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Valusoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Zono
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 4 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.valusoft.com/products/troy.html

BATTLE FOR TROY

ИСТОРИЯ ПОВТОРЯЕТСЯ

ВЕРДИКТ

НЕ ДОТЯГИВАЕТ



4.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Battle for Troy – проект средний абсолютно по всем параметрам. Трудно понять, на кого рассчитана игра, но если Warcraft III до сих пор клонируют, значит это кому-нибудь нужно.

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

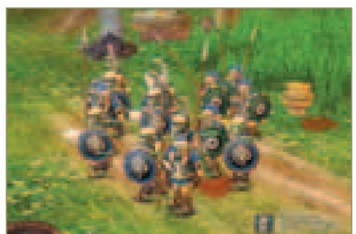
Граждане, будьте бдительны! Увидев игру, в названии которой фигурируют реальные имена, города, события (нужное подчеркнуть), не спешите выкладывать за нее свои кровные. Создатели подобных творений редко отличаются трепетным отношением к истории, и разработчики Battle for Troy как раз из их числа.

Несмотря на громкое название, от масштабности и драматичности сражений у стен древней Трои не осталось и следа. Десятитысячные армии греков и троянцев сменились на отряды, состоящие из пары десятков бойцов. Они бодро бегают по небольшим картам, выполняют задания, собирают золото и артефакты.

В распоряжении игрока находятся семь видов юнитов и несколько легендарных персонажей. Строительство ограничивается возведением бараков, необходимых для производства солдат. Для их постройки вам не нужно добывать никаких ресурсов: шатры воинов возникают прямо из-под земли. Игровой процесс прост и однообразен. Большинство миссий, коих насчитывается целых восемь штук (за каждую из сторон), сводятся к нахождению и уничтожению вражеских баз или обороне собственных укреплений.



Вражеские шатры скоро превратятся в золу.



Вот и все, что осталось от троянской армии.

Графическая сторона Battle for Troy не оставляет никаких сомнений в том, что перед нами очередной клон знаменитого Warcraft III. Взглянув на скриншоты, любой игрок сможет убедиться в этом лично и сделать соответствующие выводы. Хочется лишь отметить неплохую анимацию и отличное звуковое сопровождение. Эпическая музыка, ласкающая слух геймера во время прохождения, создает замечательное настроение. Правда, на этом список немногочисленных достоинств заканчивается. Очень жаль, но Battle for Troy – всего лишь очередной проходной проект из серии «часок-другой поиграть и забыть навсегда». Удовольствия не гарантирует, но и чувства отвращения не вызывает. Отнесись разработчики к своему детищу с большим вниманием, глядишь, что-то стоящее из него и вышло бы. Впрочем, это всего лишь мечты. ■

http://www.climaxgroup.com

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Global Star Software ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Climax ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

SERIOUS SAM ADVANCE

МЕЛКИЙ СЭММИ ХОЧЕТ БЫТЬ КРУТЫМ...

СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
td@miranime.net

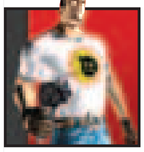
В ходе экспериментов давно было выяснено, что GBA и FPS абсолютно несовместимы. Тем не менее, некоторые энтузиасты по-прежнему тщатся выжать из несчастной консоли все соки, делая для нее неудачные переложения известных шутеров.

Мы уже видели Wolfenstein 3D, Doom, Duke Nukem... Пришел черед «Крутого Сэма» съежиться, сморщиться и влезть в тесный экранчик GBA. В результате красочный и динамичный экшн превратился в нудное путешествие по лабиринтам с отстреливанием редких врагов. Нет былого драйва, нет красивых пейзажей и громадных открытых пространств оригинала (хотя разработчики явно старались воспроизвести именно его). Зато появились проблемы с управлением, о которых оригинальный «Сэм» слыхом не слыхивал. Нет, стрейфиться нам все-таки позволят – для этого предназначены шифты; но Сэм двигается уж слишком быстро, не давая игроку возможности прицелиться во врага. Теоретически его можно замедлить кнопкой B (что, разумеется, тут же сделает Сэма пушечным мясом) – но дело в том, что эта кнопка также ответственна за смену оружия...

О графике можно говорить только в сравнении с другими представителями этого жанра на GBA. Это конечно не Doom II, но вполне приемлемо. А вот музыка напоминает бездарные восьмибитные мелодии 15-летней давности. Звуки неплохи, особенно радуют знакомые вопли камикадзе. К сожалению, сохраняться нельзя, но имеется система паролей. В целом же игра производит удручающее впечатление. Не место «Сэму» на GBA, не место... ■

ВЕРДИКТ

А-А-А-А-А-А-А-А!!!



4.0

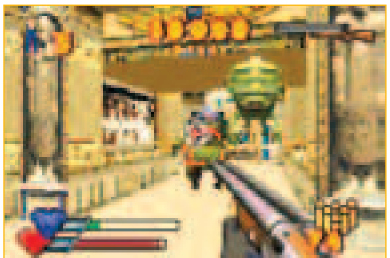
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

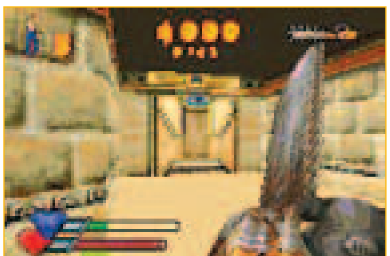
FPS на GBA – это отдельный жанр. Так что если Wolfenstein 3D вам пришелся по душе, то и маленький Семми понравится. В противном случае не утруждайте себя знакомством с младшим братом Крутого Сэма.



Из-за отсутствия текстур потолка игра очень напоминает Wolfenstain 3D.



Даже на GBA монстры из оригинального «Сэма» легко узнаваемы.



Оружие-зверь, но близко к монстрам не подходите – утоните в пикселях.



http://www.popcap.com/gamepopup.php?theGame=bookworm

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** puzzle ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Majesco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** PopCap Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

BOOKWORM

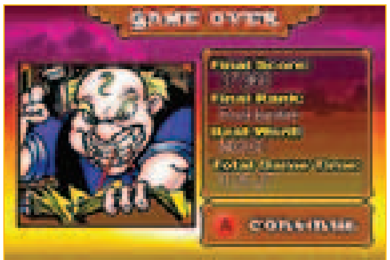
МАЛЕНЬКИЙ ЗЕЛЕНЫЙ БУКВОЕД

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@game24.ru

История Bookworm проста и незатейлива. Еще совсем недавно прожорливый «Книжный червь» был завсегдатаем Всемирной сети, питаясь свободным (а иногда и рабочим) временем многочисленных любителей несложных онлайн-игрушек. Теперь же, благодаря совместным усилиям Majesco и PopCap Games, зеленый злодей пришел и к владельцам GBA.



В недрах картриджа скрыто огромное количество слов.



Успехи в продвижении по игре определяют ваши «статус» и «чин».

Концепция «Книжного червяка», с которым разработчики предлагают нам себя ассоциировать, чрезвычайно проста. Почитатели разнообразных пазлов, конечно, помнят настольную игру «Эрудит» – тот же принцип эксплуатирует и Bookworm. Игровое поле в беспорядке забивается кубиками-буквами, из которых нужно составлять слова. Чем слово длиннее – тем больше очков начислит нам «схрумкавший» его герой игры. Чем больше букв использовано – тем ближе новый уровень. Для придания динамичности в игру, помимо обычных кубиков, введены зеленые и красные – первые сулят большее количество очков, вторые (если не остановить вовремя их продвижение к дну «стакана») – Game Over. Если никаких слов игрок придумать не в состоянии, он может воспользоваться возможностью перетряхнуть игровое поле, перевернув кубики и изменив тем самым раскладку букв. Но тут есть свои тонкости: во-первых, такое действие наверняка разрушит планы по составлению бонусного слова (оно указано слева внизу), а во-вторых, все красные кубики упадут еще ниже, увеличивая риск проигрыша.

Вот, собственно, и все. В сравнении с онлайн-оригиналом GBA-версия не может блеснуть ни дополнительными режимами, ни приятной графикой (позвольте умолчать об анимации), ни даже возможностью сыграть вдвоем.

Сам процесс, безусловно, затягивает, слова можно составлять часами. Однако в какой-то момент вдруг понимаешь, что остался один на один с игрой, которая не в состоянии дать что-то еще. И тогда картридж отправляется на полку... ■



ВЕРДИКТ

НЕЗАМЫСЛОВАТО



5.0

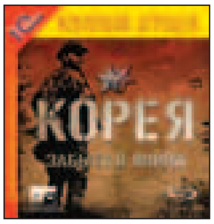
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Захватывающий геймплей, но бедная презентация. Завораживает, но приедается. Это как черно-белый «Тетрис» – вроде бы, все есть, но играть уже не хочется. Тот самый случай, когда простота – хуже воровства.



КОРЕЯ: ЗАБЫТАЯ ВОЙНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Korea: Forgotten Conflict
ЖАНР: strategy
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Plastic Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 733 МГц, 256 Мбайт RAM,3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Commandos в тылу врага. Не на фронтах Второй мировой, а в джунглях Южной Кореи.





«Забытая война» во многом напоминает игры серии Commandos. Проект копирует из них наиболее удачные идеи и добавляет кое-что свое, оригинальное. Например, вы можете поставить игру на паузу, спокойно отдать несколько приказов каждому персонажу, снова ее запустить и посмотреть, как он справится с исполнением. Русская редакция удалась как нельзя лучше. Пусть перевод не достаточно гладок, но выдающаяся озвучка скрывает все недостатки текстов. Персонажи говорят голосами настоящих фронтовиков, командиров и спецназовцев, а уж какой голос у диктора, сам Левитан позавидовал бы. ■

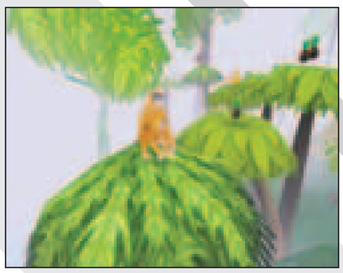
ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЮНХАУЗЕНА 2: ОХОТА НА ОГНЕГРИВОГО ЛЬВА

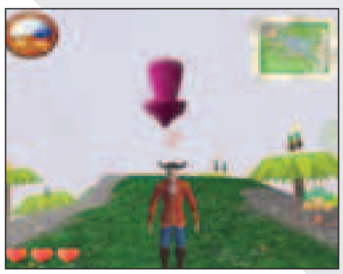


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Приключения Мюнхаузена 2: Охота на Огнегривого Льва
ЖАНР: action/adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «МедиаХауз»
РАЗРАБОТЧИК: Soft Industry
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.mediahouse.ru/

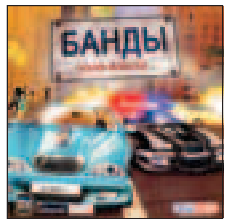
Резюме: Трехмерное приключение барона Мюнхаузена, сочетающее в себе игры нескольких жанров.





Мог ли барон Мюнхаузен вытащить себя за волосы из болота? Конечно, мог. Не успев отдохнуть, неунывающий барон вновь отправляется в путь – охотиться на огнегривого льва. Игрок, пустившийся в опасное путешествие, встретится сразу с несколькими различными жанрами, от платформера до квеста. Сам же барон не упускает случая сострить по любому, самому незначительному, поводу. Озвучен он пусть не так замечательно, как в старом советском кино, но и не скажешь, чтобы плохо. Если вам понравится эта игра, обратите внимание на два других путешествия – за шкурой неубитого медведя и за пером жар-птицы. ■

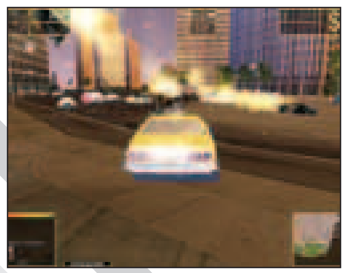
БАНДЫ НЬЮ-ЙОРКА

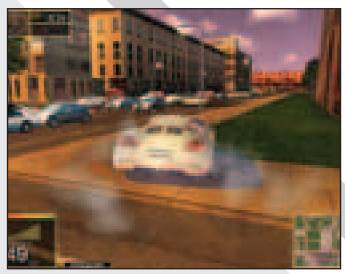


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Crime Scene Manhattan
ЖАНР: action/racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: BLIMB Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.blimb.com/games/

Резюме: Автомобильное безумие на улицах большого города в Северной Америке.





За названием «Банды Нью-Йорка» скрывается смесь GTA3, Mafia, Crazy Taxi и даже Carmageddon. Ваш персонаж, наивная девушка по имени Глория, оказывается втянутой в разборки между преступниками. Она вынуждена бороться за свою жизнь, выполняя различные задания на улицах огромного города, сражаясь с продажными полицейскими, бандитами и маньяками. Нельзя не отметить слабую русскую озвучку игры. Персонажи говорят настолько фальшивыми голосами, что за ними видишь не уличных гонщиков, а только кривляющихся актеров озвучки. К счастью, тексты в игре были переведены без ошибок и спасают положение. ■

СТРАШИЛКИ: ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

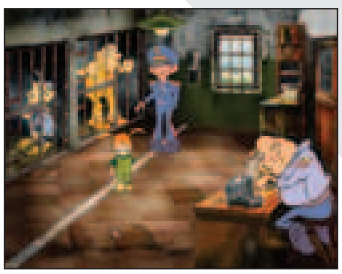


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Страшилки: Шестое Чувство
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Сатурн-Плюс
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM

http://buka.ru/game/Game_2941.htm

Резюме: Русский квест, созданный по мотивам детских и недетских стишков-страшилок.





Маленький мальчик на стройке гулял... Продолжений у этой фразы множество, одно другого изящнее. Новая отечественная адвенчура от команды «Сатурн-Плюс», авторов незабвенного «Петьки и Василия Ивановича», основана на богатом фольклоре пионерских лагерей. Только вместо маленького мальчика вы будете играть за маленькую девочку по имени Шиза, такую же противную, жестокую и непосредственную. Шиза теряет лучшего и единственного друга, дворнягу Кутявку, и отправляется искать собаку, попутно раскрывая коварный заговор мирового масштаба. Для всех, кому небезразлична судьба случайно найденной гранаты. ■

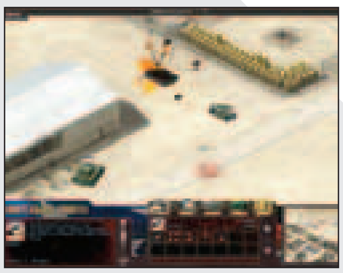
УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Guard Force
ЖАНР:
strategy
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Rival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 250 МГц, 64 Мбайт RAM,

http://www.russobit-m.ru/rus/games/

Резюме: Американский вариант нашего «Противостояния». Не так красиво, зато очень правдоподобно.





Стратегия с громким названием «Универсальные солдаты» не имеет ничего общего с фильмом про Жана-Клода Ван Дамма и Дольфа Лунгрена. Перед нами не футуристическая война между мутантами и киборгами, а реалистичный симулятор военных действий, использовавшийся как тренажер в Национальной Гвардии США. Игра напоминает Command & Conquer, в который добавлены ТТХ реально существующей боевой техники. Русская версия хороша настолько, насколько может быть хорош перевод технического текста. Пусть игра не доставит вам эстетического удовольствия, но поклонники военной техники влюбятся в нее с первого взгляда. ■

SITTING DUCKS







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Ох уж эти безумные утки!
ЖАНР:
action/adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Asobo Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.russobit-m.ru/rus/games/

Резюме: Замечательная мультяшная пародия на GTA3 из жизни «этих безумных уток».



Simpsons: Hit & Run подарила нам массу увлекательных приключений в огромном городе, знакомом по мультсериалу. Sitting Ducks – та же, по сути, игра, лишь основанная на другом сериале. К сожалению, мультфильм Sitting Ducks у нас не так хорошо известен. Но теперь появился отличный повод познакомиться с селезнем Биллом и его другом, крокодилом Альдо. Вместе они путешествуют по громадному городу, попадая в забавные переделки. Подобно GTA3, игра разделена на миссии, из которых одни вплетены в сюжет, другие же необязательны. Главная особенность проекта – полная свобода вашего персонажа, который запросто может свернуть на любом перекрестке в понравившуюся ему сторону и прогуляться по переулкам утиного города. Sitting Ducks не ограничивается одними платформенными элементами: вы также сможете сыграть в футбол, в хоккей, водное поло, покататься на коньках и даже принять участие в гонке на скутерах. Умножьте это на роскошную графику и замечательную анимацию, воссоздающие эпизоды мультсериала на вашем мониторе, да прибавьте неплохую русскую озвучку, точный перевод и крупный шрифт – и вы получите великолепную игру, за которой с удовольствием будут проводить время как дети, так и взрослые. ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

Все о мобильных играх
http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за неоценимую помощь в подготовке рубрики.

Мир мобильных развлечений затягивает все глубже. Я серьезно подумываю о приобретении или игрового джойстика для Z600, удобство которого лично оценил на стенде Sony Ericsson во время выставки «Связь Экспоком 2004», или анонсированной недавно N-Gage QD, предназначенной как раз для законченных геймеров, хотя первая мобильная игровая приставка от Nokia и разочаровала меня как телефон. Впрочем, о Java-играх на N-Gage и операционной системе Symbian мы поговорим в ближайшем будущем, а сейчас немного о другом. Так как я теперь мобильник таскаю с собой повсеместно, да не просто так, а постоянно играю – в метро, курилке, на рабочем месте, за кружкой пива в баре – соответственно, слух о том, что Seagull помешался на мобильных играх обошел уже всех коллег и знакомых, которые каждый день теперь по очереди подходят и расспрашивают: а правда ли, это так прикольно, а во что поиграть и главное – где взять? Я, само собой, без тени сомнения советую обратиться на сайт нашего партнера – компании «ПлейМобайл» – и выбрать себе из нескольких сотен игр подходящую, заплатив всего 2 доллара со своего счета. Как это ни странно, частенько у многих на этом счету нужной суммы вот прямо сейчас нет, а продемонстрированную и расхваленную игру хочется скачать немедленно, благо и заняться на работе сегодня совершенно нечем. Оказывается, специально для таких случаев и были выпущены платежные карты «Рапида-Плеймобайл», с помощью которых вы можете приобрести любые две из представленных на сайте http://www.playmobile.ru или в мини-каталоге мобильных игр. Эти карточки удобны тем, что можно оплатить услуги различными способами – через Интернет, с помощью обычного или мобильного телефона или SMS – и не тратить деньги со счета на мобильнике.



ОПЛАТА ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Заходим на сайт платежной системы «Рапида» (www.rapida.ru) и вводим информацию с карты (серию, номер и пароль), чтобы попасть на операционный сайт. В разделе «Мобильная связь» выбираем получателя: «ПЛЕЙМОБАЙЛ – оплата мобильных игр». В «Форме платежа» вводим сумму, номер мобильного телефона и код выбранной игры. Давим на кнопку «Оплатить». Через несколько минут на телефон поступит SMS-сообщение с адресом, по которому можно загрузить игру. О том, как это сделать, мы уже рассказывали – проверьте настройки WAP в телефоне.

ОПЛАТА С ПОМОЩЬЮ ГОРОДСКОГО ТЕЛЕФОНА

Наберите номер (095) 363-2299. Переведите (если необходимо) телефон в тональный режим набора (нажатием кнопки «*»). Следуйте голосовым инструкциям оператора.

В запрашиваемых параметрах платежа вам будет необходимо ввести реквизиты карты (серию, номер и пароль), код платежа «ПЛЕЙМОБАЙЛ» – 121, сумму платежа – 80 рублей, номер вашего мобильного телефона и код игры, которую вы покупаете.

Через несколько минут на ваш телефон поступит SMS-сообщение с адресом, по которому вы загрузите игру.

ОПЛАТА ПО МОБИЛЬНОМУ ТЕЛЕФОНУ С ПОМОЩЬЮ SMS

Наберите SMS-сообщение:

серия карты (7 цифр)#номер карты (5 цифр)#пароль доступа карты (6 цифр)#121#80#номер мобильного телефона#код игры

Отправьте SMS-сообщение на номер:

для абонентов сети МТС Московского региона – 0879

для абонентов сети Би Лайн GSM (Центральный и Черноземный регионы) – 1228

для абонентов сети МегаФон Московского и Северо-Западного регионов – 000733

Через несколько минут на ваш телефон поступит SMS-сообщение с адресом, по которому вы загрузите игру.

Вот так все просто и удобно. Затарился парой карт в местах их продаж (или даже заказал через курьерскую службу с доставкой на дом или в офис – вообще халява) – и в любой момент имеешь возможность не только приобрести новую игру, но и, например, подарить удовольствие другу. Да, получается немного дороже, чем платить со счета, ведь 80 рублей за игру с карточки – это больше, чем 2 доллара с телефона. Но за удобство надо платить. К тому же «ПлейМобайл» сейчас планирует всяческие грандиозные акции для активных пользователей карточек.

А теперь, когда мы знаем, как заполучить желаемые мобильные игры себе на телефон наиболее удобным способом, приступим собственно к описанию потенциальных кандидатов в убийцы вашего времени на работе, скучной лекции или в метро. Претенденты у нас сегодня видные, на прохождение некоторых требуется не один день.

Настройка WAP для сотового телефона

МТС

Название настроек	MTS GPRS
Свой сайт	http://wap.mts.ru
Тип сеанса	Непрерывный
Защита связи	Отключить
Канал данных	GPRS
Точка входа GPRS-связи	wap.mts.ru
Адрес IP-протокола	212.44.140.13
Тип опознания	Обычное
Тип регистрации	Автоматически
Имя пользователя	mts
Пароль	mts

Би Лайн GSM

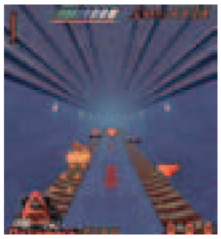
Название настроек	BeeLine GPRS
Свой сайт	http://wap.beeline.ru
Тип сеанса	Непрерывный
Защита связи	Отключить
Канал данных	GPRS
Точка входа GPRS-связи	wap.beeline.ru
Адрес IP-протокола	192.168.017.001
Тип опознания	Обычное
Тип регистрации	Автоматически
Имя пользователя	beeline
Пароль	beeline

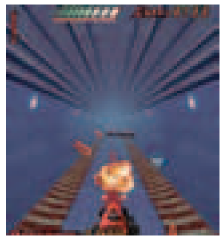
Мегафон

Название настроек	Megawap GPRS
Свой сайт	http://wap.megawap.ru
Тип сеанса	Непрерывный
Защита связи	Отключить
Канал данных	GPRS
Точка входа GPRS-связи	wap.msk
Адрес IP-протокола	010.010.001.002
Тип опознания	Обычное
Тип регистрации	Автоматически
Имя пользователя	wap
Пароль	wap

Тормозилки

Начнем с мобильной версии достаточно известной PC-игры «Тормозилки» (Lagsters). Рецензию на «старшую сестру» ищите в соответствующем разделе журнала, а у нас в гостях – порт «Тормозилок», созданный по лицензии компании «Новый Диск».
Вполне естественно было ожидать увидеть на экране телефона увлекательные аркадные гонки по трубам с препятствиями и соперниками, по которым можно стрелять из бортового пулемета. Все это присутствует и в мобильных «Тормозилках», только в очень усеченном варианте. Во-первых, изменен основной принцип – ездить можно не по всей трубе, а только по ее нижней части, центральный участок которой позволяет гнать на полной скорости, а боковые участки, напротив, тормозят «болид». Из препятствий только одно – стенка. Вовремя не объехал – минус жизнь (их на заезд дается три). Соперников же, наоборот, гораздо больше, чем в оригинале, они тупо едут вперед, подставляя филейные свои части под выстрелы. Два типа миссий: набрать определенное количество очков (они даются за «убитого» соперника и за собранные на трассе голубые треугольнички) и проехать трассу на время. С каждым разом немного усложняется процесс – больше противников, чаще понатыканы стенки, надо набрать на 100 очков больше или проехать на 10 секунд быстрее. Вот, собственно, и все.
Однообразно, занудненько, достаточно быстро приедается. К тому же нарисовано, как я теперь понимаю, посмотрев на другие гонки для мобильников, весьма посредственно. И озвучено так же. Ожидал большего. ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 - он один для всех операторов - соответствующее вашему телефону сообщение:

Siemens S55	63504140096
Siemens M55	63504090096
Siemens C60	63504050096
Siemens SL55	63504200096
Siemens MC60	63504110096
Nokia 6600	63502220096
Nokia 3650	63502150096
Nokia 6610	63502230096
Nokia 7210	63502260096
Nokia 3100	63502010096
Nokia 6200	63502180096
Nokia 6100	63502170096
Nokia 3200	63502320096
Nokia 7250i	63502280096
Nokia 6650	63502240096
Nokia 7650	63502290096
Nokia N-Gage	63502310096
Nokia 7250	63502270096
Nokia 3300	63502020096
Nokia 3600	63502140096
Nokia 6220	63502190096
Nokia 5100	63502160096
Sony Ericsson T610	63505030096
Sony Ericsson Z600	63505060096

Fantasy Warrior

Признаться, не ожидал увидеть на мобильнике ролевую игру. Пусть не совсем «полноценную» по PC-меркам, но почти все при ней: герои, монстры, подземелья и артефакты. Темной холодной ночью с Гор Мрака спустились наездники на крылатых конях и унесли сестру главного героя. Чтобы спасти ее, Ренто должен пройти через магическое подземелье и вступить в Долину Тьмы. Но прежде необходимо найти способ снять заклинания, опечатавшие путь в подземелье. В этом ему, в обмен на выполнение разных квестов, помогут добрые люди. И пусть в приключениях мы не набираем привычные уровни и очки опыта – некоторые NPC с удовольствием повышают навык героя по владению мечом, что с продвижением по карте этого мирка становится все более жизненно необходимым. Да-да, есть и карта, и экран инвентаря. Интересно реализована боевая система: в момент встречи с монстром на основной карте, герой «переносится» вместе с тварями на более обширную полянку, где и предстоит выяснить отношения. Удар по монстру наносится автоматически при столкновении с ним, однако, нельзя поворачиваться спиной, да и вообще стоять рядом, так как именно тогда монстр может нанести ответный удар. То есть исход битвы зависит в основном от ловкости ваших пальцев и реакции, что вносит приятное разнообразие в неспешное изучение карты и общение с жителями мира. Замечательно нарисованное, озвученное, придуманное и реализованное приключение. Настоятельно рекомендуется. Кстати, в неожиданном финале игры анонсировано ее продолжение. ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 - он один для всех операторов - соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	44702220096
Nokia 3650	44702150096
Nokia 6610	44702230096
Nokia 7210	44702260096
Nokia 3510i	44702050096
Nokia 3100	44702010096
Nokia 6200	44702180096
Nokia 6100	44702170096
Nokia 3200	44702320096
Nokia 7250i	44702280096
Nokia 6650	44702240096
Nokia 7650	44702290096
Nokia N-Gage	44702310096
Nokia 3595	44702130096
Nokia 7250	44702270096
Nokia 3300	44702020096
Nokia 3600	44702140096
Nokia 6220	44702190096
Siemens SL55	44704200096
Nokia 5100	44702160096
Nokia 8910i	44702300096
Nokia 3530	44702070096

1805 French Empire

Начало XIX века, Европа дрожит под натиском французской кавалерии. И пока нет никого, кто сумел бы противостоять Наполеону, на стороне которого нам и предстоит выступить в этой пошаговой стратегической игре. Используя три вида войск (пехота, кавалерия и пушки), комбинации их достоинств и недостатков, нужно выполнить ряд миссий – от обнаружения и уничтожения вражеских патрулей до диверсий в тылу врага. Но это в одиночном режиме. Есть еще и многопользовательский hot-seat режим, в котором, передавая телефон из рук в руки, надо уничтожить все юниты противника раньше, чем он уничтожит ваши. По очереди передвигаем по шестиугольным ячейкам (прямо как в настоящих варгеймах) своих солдат, у каждого из которых есть определенное количество ходов и запас жизненной энергии. После передвижения можно атаковать, причем не только врага на соседней клетке, но и на некотором удалении – что естественно для пушек. Сражения между юнитами неплохо анимированы, а для удобства есть и мини-карта всего уровня. В кампании 8 миссий, плюс 4 многопользовательских сценария, причем карты различаются видами местности, которые влияют на условия боя. Запись результата игры и подсчет очков после каждого раунда происходит автоматически. К недостаткам я бы отнес неочевидность достоинств и недобор юнитов, а также, по-моему, излишнюю сложность миссий. Или это я такой тупой? ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 - он один для всех операторов - соответствующее вашему телефону сообщение:

Siemens S55	36904140096
Nokia 3650	36902150096
Nokia 6610	36902230096
Nokia 7210	36902260096
Nokia 3510i	36902050096
Nokia 3100	36902010096
Nokia 6200	36902180096
Nokia 6100	36902170096
Nokia 3200	36902320096
Nokia 7250i	36902280096
Nokia 6650	36902240096
Nokia 7650	36902290096
Nokia 7250	36902270096
Nokia 3300	36902020096
Nokia 6220	36902190096
Nokia 5100	36902160096
SonyEricsson T610	36905030096
SonyEricsson Z600	36905060096

Codename DarkSnow

Давно уже Эрика, бывшая когда-то секретным агентом, не вспоминала свои боевые навыки и уже начала было забывать про них. Уйдя на заслуженный отдых, она получила новые документы и зажила спокойной жизнью. Но сегодня таинственный незнакомец позвонил Эрике и сообщил, что похитил ее сына. И придется ей браться за старое и выполнять особую сверхсекретную миссию. Так умная и прекрасная Эрика снова превратилась в хитрого и безжалостного агента под кодовым именем Черный Снег.

Знакомый по голливудским шпионским боевикам сюжет, неправда ли? Да и героиня прямо как будто с Ким Бесингер срисована... И ей на протяжении 32 уровней, разбитых на пять миссий, придется не только выполнять поступающие от таинственного негодяя по мобильному телефону указания, но и использовать для этого массу спецприемов: усыплять стражников хлороформом, захватывать контроль над скрытыми камерами и собирать магнитные карточки для прохода в секретные зоны. Причем все это надо делать незаметно, выжидая момент перебегать от стены к стене за спиной охранников, потому что при обнаружении и столкновении лицом к лицу у нашей хрупкой барышни шансов против автоматов нет ни малейших. Отличная «шпионская» игра, по всем параметрам не уступающая современным stealth-экшнам на других платформах. Замечательная графика, увлекательный сюжет и совсем непростой игровой процесс. ■

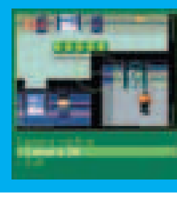




Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 - он один для всех операторов - соответствующее вашему телефону сообщение:

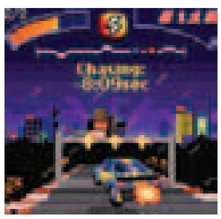
Nokia 6600	54602220096
Nokia 3650	54602150096
Nokia 3510i	54602050096
Nokia 3200	54602280096
Nokia 7250i	54602280096
Nokia 7650	54602290096
Nokia N-Gage	54602310096
Nokia 3595	54602130096
Nokia 7250	54602280096
Nokia 5100	54602280096
Nokia 8910i	54602300096
Nokia 3530	54602070096
SonyEricsson Z600	54605060096
Siemens SL55	54604200096

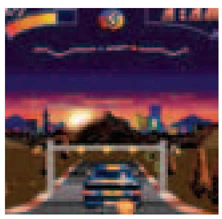


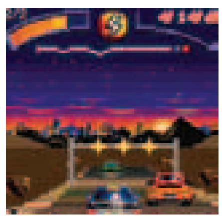


Racing Fever 2

Претендент на звание «мобильного NFS: Underground». Скоростные гонки по улицам ночного города – теперь на вашем мобильнике. Множество различных трасс, с каждым разом все более крутые соперники и всего две кнопки для управления автомобилем – скорость он набирает сам, нам надо лишь вовремя и правильно поворачивать. Особенно сложно победить, когда ночную трассу поливает дождь – машину сильно заносит, она теряет скорость, а мы – драгоценные секунды. Очевидно, что наша задача – обогнать всех конкурентов, чтобы открыть следующую трассу. Для этого надо не только стараться удерживаться на асфальте, не вылетая на грунт и не врезаясь в придорожные столбы, но и обгонять неспешно едущих по своим делам обывателей – их толстозадые авто так и норовят перекрыть полдороги. Неплохим подспорьем служат расставленные по трассе трамплины и бонусы для ускорения машины. Каждое соревнование состоит из двух заездов, так что проиграв в первом несколько секунд вы можете отыграться во втором.







Очень приличная графика, простое управление и понятный игровой процесс. Чего именно не хватает Racing Fever 2 для получения высшей оценки – сказать сложно. Возможно, она слишком однообразна. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 - он один для всех операторов - соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6600	44502220096
Nokia 3650	44502150096
Nokia 6610	44502230096
Nokia 7210	44502260096
Nokia 3510i	44502050096
Nokia 3100	44502010096
Nokia 6200	44502180096
Nokia 6100	44502170096
Nokia 3200	44502320096
Nokia 7250i	44502280096
Nokia 6650	44502240096
Nokia 7650	44502290096
Nokia 3595	44502130096
Nokia 7250	44502270096
Nokia 3300	44502020096
Nokia 6220	44502190096
Nokia 5100	44502160096
Nokia 8910i	44502300096
Nokia 3530	44502070096
SonyEricsson Z600	44505060096

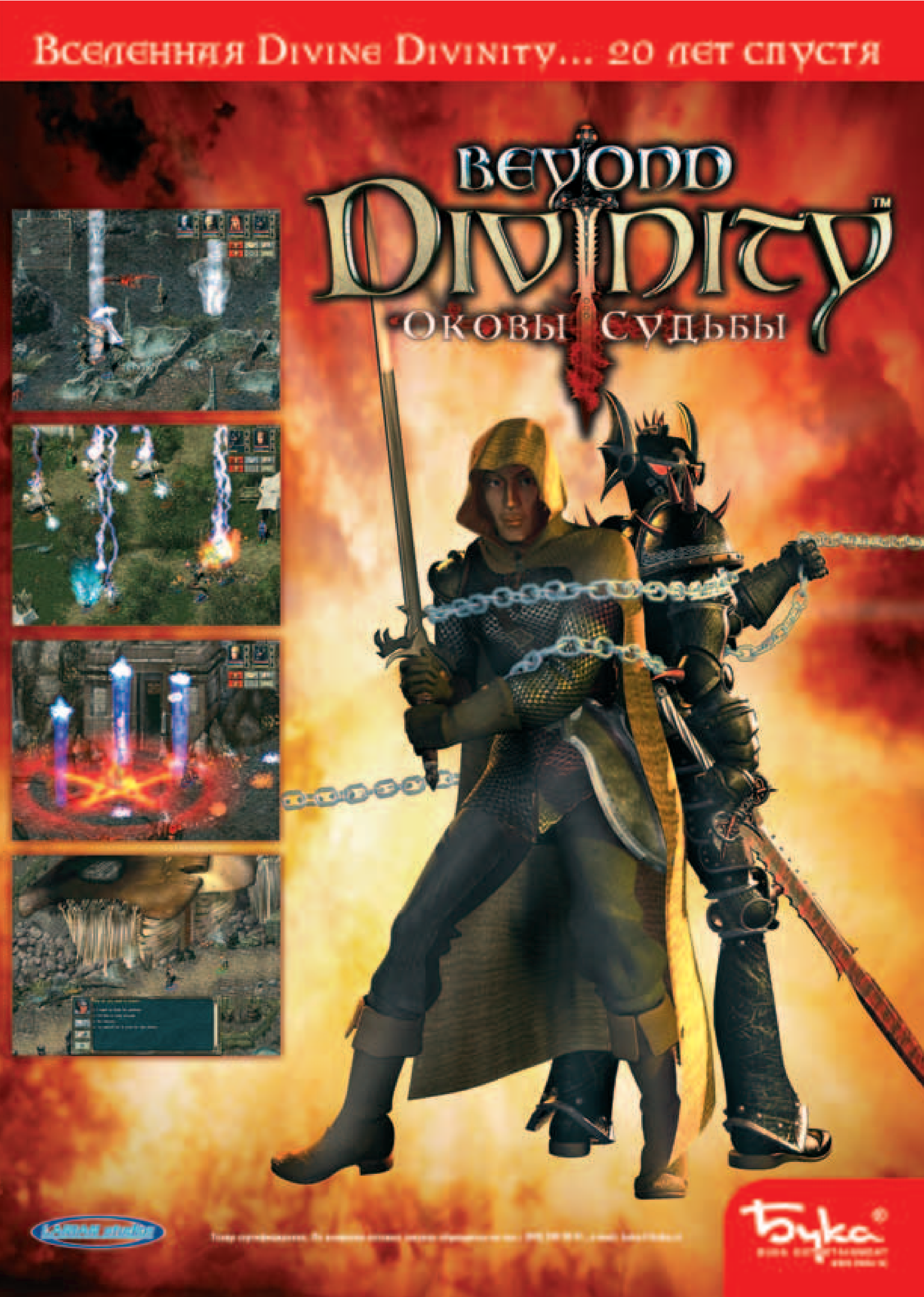
Townsmen

Пожалуй, одна из самых известных и наворочененных игр для сотовых. Я сам в ней еще как следует не разобрался, но все равно спешу рекомендовать ее всем, кто неравнодушен к сериям SimCity и Settlers. Попробуйте представить себе такую ядреную смесь лучших градостроительных стратегий на мобильном телефоне. Добыча ресурсов, торговля, возведение и улучшение новых зданий, управление рабочими – и все это приправлено замечательной графикой с трехмерной перспективой. При взгляде на скриншоты трудно поверить, что это действительно игра для мобильников, а не какая-нибудь стратегия для PC. Townsmen предлагает нам взять в руки бразды правления скромной деревушкой и постепенно развить ее до современного города. Собственно, в начале нет даже деревушки. Все придется строить почти с нуля. Поставьте домик для рыбака, постройте кузницу, а затем добывайте и копите ресурсы, чтобы превратить эти хижины в порт или фабрику. Во время игры придется параллельно управлять рабочими, ресурсами и торговлей. А неожиданные события, такие как воровство и пожары, ураганы и эпидемии, потребуют быстрой реакции и мгновенных, но мудрых решений. Разработчикам удалось реализовать очень удобный интерфейс для такой сложной игры на мобильнике. Также отметим наличие обучающих роликов, демонстрирующих новичку процесс строительства и управления ресурсами на разных уровнях развития города. Столь комплексная, продуманная, очень красивая и непростая игра способна действительно увлечь на долгие часы. ■

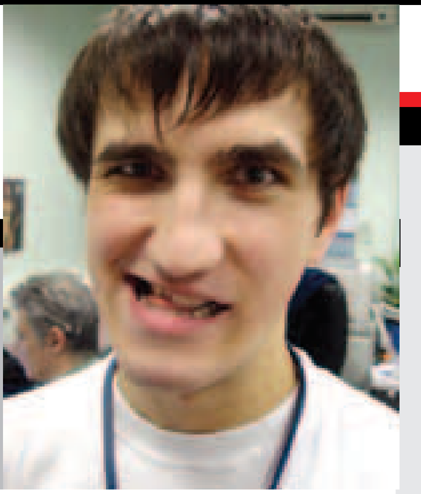


Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 - он один для всех операторов - соответствующее вашему телефону сообщение:

Siemens S55	30004140096
Siemens SL55	30004200096
Siemens MC60	30004110096
Siemens M55	30004090096
Nokia 3650	30002150096
Nokia 6610	30002230096
Nokia 7210	30002260096
Nokia 3510i	30002050096
Nokia 3100	30002010096
Nokia 6200	30002180096
Nokia 6100	30002170096
Nokia 3200	30002320096
Nokia 7250i	30002280096
Nokia 6650	30002240096
Nokia 7650	30002290096
Nokia 7250	30002270096
Nokia 3300	30002020096
Nokia 6220	30002190096
Nokia 5100	30002160096
SonyEricsson Z600	30005060096
SonyEricsson T610	30005030096


Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя
Beyond Divinity™
Оковы судьбы
Бука

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт», у микрофона Polosatiy. Нелегко даются мне эти строки, ведь за окном – знойный Лос-Анджелес. Именно в этом городе проходит международная игровая выставка Electronic Entertaiment Expo. Вашему бессменному ведущему выпала честь обозревать киберспортивное событие Fatal1ty Shot Out, которое пройдет в рамках E3 (шоу-турнир от знаменитого американского геймера). Читайте подробности в следующем выпуске, ну а сегодня в номере: обзор региональных отборочных на «Первый Кубок России», результаты «Пермского периода 2», NPCL Open #5 и WC3 Masters, а также новости Electronic Sports World Cup 2004.

МОСКОВСКИЕ ОТБОРОЧНЫЕ НА «КУБОК РОССИИ»

24-25 апреля в московском интернет-центре Vika Web прошла столичная квалификация к «Первому Кубку России» по киберспорту. Естественно, столь значимое событие привлекло внимание всех столичных геймеров, и клуб в последние апрельские выходные просто ломился от количества народу. Организовать в два дня состязания по четырем номинациям – дело непростое, и игроки отнеслись с пониманием к немногочисленным задержкам между битвами. Результаты оказались вполне предсказуемыми, за исключением двух сенсаций. В дисциплине Quake III Arena дуэлянт c58-Evil (чемпион осеннего и зимнего кубков ASUS) настолько переволновался, что сперва в принципиальной борьбе уступил Cooller'у (10:13 на карте pro-q3dm6), а затем, попав в сетку лузеров, «по инерции» потерпел поражение от одноклановца Morfei'я. Это сильно ударило по самолюбию талантливого, но еще «зеленого» москвича – уже после окончания турнира Evil заявил, что разобрал ошибки в своей игре, но "Кубок России" на этот раз для него закончился. Вторую путевку в главную часть соревнований завоевал c58-Jibo, выступавший отлично на протяжении всего чемпионата, – в суперфинале он даже сумел выиграть на одной карте у Cooller'a, но проиграл ответную встречу.



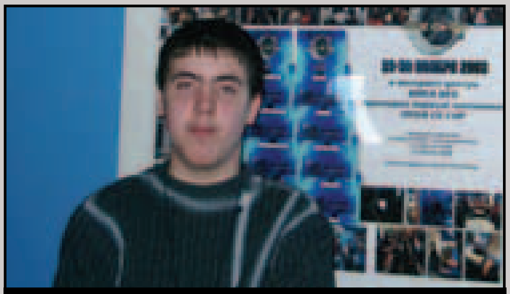
Призеры московских отборочных к «Кубку России» по Q3: Evil, Morfei, Jibo, Cooller.



Асы «Ил-2: Штурмовик» отмечают победу нетрадиционным для геймеров способом.

Другой сюрприз в состязании по Warcraft III: The Frozen Throne преподнес совсем юный Pingvin. Этот паренек «метр с кепкой» обыграл многоопытного Armor'a, победителя многочисленных столичных турниров. Правда пробиться в заветную двойку (именно столько человек проходит в заключительный этап Кубка) сорванцу не удалось – его остановили Deadman (первое место на европейском сервере Battle.net) и Advokate ("золото" WCG 2003 RP по StarCraft: Broodwar).

Куда более размеренно прошли отборочные по Counter-Strike. В отсутствие Virtus.pro, две путевки в финал достались новой звездной команде Москвы с таинственным названием r095us.ru (Ant1killer, Xenitron, Romashka, MegioN, Flatra) и самому стабильному клану из клуба Flashback. Остальные противники явно уступали в мастерстве, хотя и бились до последнего. ■



aT.Deadman.vWeb - непобедимая «русская машина».



Финальный матч по Counter-Strike – зрители буквально висели на шеях у игроков.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОТБОРОЧНЫХ НА «КУБОК РОССИИ» ПО ВСЕЙ СТРАНЕ:

Москва:
Counter-Strike 5x5:
1 место – r095us.ru;
2 место – Flashback;

Quake III Arena 1x1:
1 место – Cooller;
2 место – c58-Jibo;

Warcraft III The Frozen Throne 1x1:
1 место – aT.Deadman.vWeb;
2 место – vWeb.Advokate;

Ил-2 Штурмовик: Асы в небе 1x1:
1 место – FB.Viks;
2 место – TM_RR_kami.

Санкт-Петербург:
Counter-Strike 5x5:
1 место – FM;
2 место – Outside.

Уральский округ:
Counter-Strike 5x5:
1 место – iTs|Mega (Екатеринбург);
2 место – n1ght (Екатеринбург);

Quake III Arena 1x1:
1 место – b100.Death (Екатеринбург);
2 место – b100.Hammer (Екатеринбург);

Warcraft III The Frozen Throne 1x1:
1 место – Denis (Тюмень);
2 место – Prometey (Первоуральск).

Центральный округ:
Quake III Arena 1x1:
1 место – Hornet (Воронеж);
2 место – Demon (Воронеж);
3 место – Hooligan (Орел).

Counter-Strike 5x5:
1 место – vRn*Team (Воронеж);
2 место – S.I.Team (Воронеж);
3 место – Exe (Ярославль).

На диске к журналу вы найдете демо-записи и риплеи самых интересных матчей.

ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД 2

1-3 мая в Перми состоялся крупный турнир «Пермский период 2» с призовым фондом в более чем 250000 рублей. Несмотря на приличную удаленность города от центра России, соревнования посетило множество игроков из Москвы и Санкт-Петербурга. Жители двух столиц и поделили между собой призовые места, не оставив шансов регионам. Наиболее ожесточенная борьба развернулась в номинации Quake III Arena. Cooller и b100.Death, звезды мирового уровня, не справились с очередной волной талантливых новичков и проигрались в пух и прах. Куллер уже во втором раунде уступил Jibo, а в сетке лузеров экс-чемпиона одолел питерец iTs|Dept. Финал же получился чисто московским – обидчик Cooller'а против двукратного победителя ASUS Cup, c58-Evil'a. Битва проходила на карте pro-q3tourney4, и с перевесом всего в 4 фрага выиграл c58-Jibo. В дисциплине Counter-Strike исход борьбы был более предсказуемым. Укрепив перед пермскими состязаниями составы, кланы Virtus.pro (Saldzy, F_1N, Groove, Lex, Snoop) и M19 (KALbI4, NooK, Rider, Rado, mAger) разгромили абсолютно всех соперников, а заключительное сражение между этими командами определило судьбу $3000. VP подошла к финалу со статусом лузера, но сумела захватить инициативу, «взяв» две карты подряд (13-9 на de_cbble и 13-5 на de_nuke). ■



Virtus.pro – «Пермский период 2» за нами, отчего не спеть!

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ :

QUAKE III ARENA 1X1:
■ 1 место
c58*Jibo (Москва) – $600;
■ 2 место
c58*Evil (Москва) – $400;
■ 3 место
iTs|Dept (Санкт-Петербург) – $200;

COUNTER-STRIKE 5X5:
■ 1 место
Virtus.pro (Москва) – $3000;
■ 2 место
M19 (Санкт-Петербург) – $2000;
■ 3 место
iTs|Mega (Екатеринбург) – $1000;

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE 1X1:
■ 1 место
IeS.Ranger.FM (Санкт-Петербург) – $600;
■ 2 место
IeS.Karma.FM (Санкт-Петербург) – $400;
■ 3 место
IeS.Flash.vWeb (Москва) – $200.

На диске к журналу вас ждет огромное количество демо-записей с «Пермского периода 2».

NPCL OPEN #5

7-8 мая в столичном Vika Web прошел очередной этап NPCL. Эти соревнования пользуются большой популярностью среди геймеров – на пятом чемпионате из серии за призовой фонд в 88 тысяч рублей боролись более 200 участников. ■

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ :

COUNTER-STRIKE 5X5:
■ 1 место
M19 (Санкт-Петербург) – 20000 рублей;
■ 2 место
iTs|Mega (Екатеринбург) – 15000 рублей;
■ 3 место
FM (Санкт-Петербург) – 10000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
■ 1 место
IeS.Karma.FM (Санкт-Петербург) – 10000 рублей;
■ 2 место
IeS.Ranger.FM (Санкт-Петербург) – 8000 рублей;
■ 3 место
4x.Koshey (Москва) – 5000 рублей.

Демо-записи и риплеи лучших матчей с турнира ищите на диске к журналу.

M19 VS. FM В UT2004

9 мая в Санкт-Петербурге состоялась клановая битва в Unreal Tournament 2004 между сильнейшими командами города. Эту встречу можно расценивать как подготовку к грядущим World Cyber Games 2004 Russian Preliminary. Ведь дуэлянты северной столицы – главные претенденты на поездку в Америку, где и состоится WCG Grand Final. Москвичам стоило бы взять пример с питерских коллег и отнестись более серьезно к национальной квалификации, но услышат ли они данный призыв, покажет время. Ну а пока результаты принципиального дерби M19 против FM:

- M19*Askold vs. FM^Navigator – 2:1 (5-9 на карте Rankin, 9-7 Roughinery, 9-5 Deck17);
- M19*CaS vs. FM^BrazoR – 2:1 (11-8 Rankin, 7-15 Deck17, 23-9 Roughinery);
- M19*Sid vs. FM^Lasse – 0:2 (10:15 Rankin, 4:8 Ironic);
- M19*Awar vs. FM^Woody – 2:0 (7:6 Rankin, 2:1 Roughinery);
- M19 (Sid, Askold) vs. FM (Navigator, BrazoR) – 51:47 Rankin;
- M19 (Awar, CaS) vs. FM (Lasse, Woody) – 79:45 Rankin;
- M19 (Askold, Awar, CaS, Sid) vs. FM (Navigator, Brazor, Lasse, Woody) – 164:118 Rankin.

Демо–записи этих великолепных матчей ищите на диске к журналу.

SK.INSOMNIA ВЫИГРЫВАЕТ WC3 MASTERS

В течение нескольких дней на просторах Battle.net проходил представительный турнир по Warcraft III: The Frozen Throne 1x1 – WC3 Masters. В нем приняли участие все сильнейшие дуэлянты мира. От России на соревнованиях выступали: SK.Soul, team9.BigEr и aT.Deadman.vWeb, однако они не оправдали возложенных надежд и уступили более стабильным европейцам:

1 МЕСТО – SK.INSOMNIA (БОЛГАРИЯ);

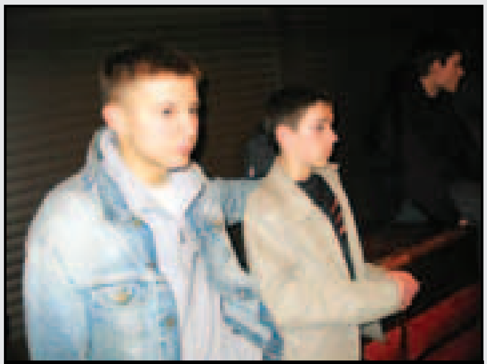
2 МЕСТО – SK.HEMAN (ШВЕЦИЯ);

3-4 МЕСТА – AT.TOD (ФРАНЦИЯ), DSKY.ENVIOUS (ФИНЛЯНДИЯ).

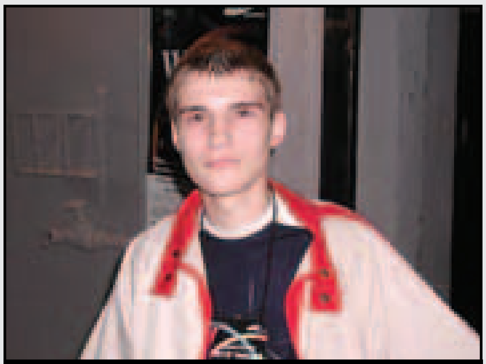
На диске к журналу – коллекция лучших риплеев.

РОССИЯ НА ESWC 2004

6-11 июля в городе Пуатье, что недалеко от Парижа, пройдет элитный турнир Electronic Sports World Cup 2004. Участвовать может далеко не каждый геймер. Необходимо пройти отборочные игры у себя на родине или же быть выбранным самими организаторами, но вторая причина актуальна лишь для номинации Quake III Arena. В прошлом номере «Страны Игр» мы сообщили результаты российской квалификации на ESWC 2004 по Counter-Strike среди представительниц прекрасного пола. Победа екатеринбуржек из pro.girls не гарантировала участие в финале соревнований. После томительного двухнедельного совещания французы анонсировали имена приглашенных команд. К великой радости наши девушки оказались в заветном списке. Уже совсем скоро им предстоит защищать честь страны. Призовой фонд турнира составляет $20000, и, помимо россиянок, за деньги и всемирную славу поборются представители еще 15 государств. Главными фаворитками считаются геймерши из Франции, Германии, Испании, Швеции, Болгарии и Дании.
Также стали известны сборные, которые разыграют в июле кубок по Quake III Arena. Россия, как победительница в данной дисциплине в 2003 году, находится на первой строчке в листе приглашенных. Капитаном нашей команды является Антон «Cooller» Синьгов, и именно от его выбора зависит, кто же будет защищать чемпионский титул. ■



b100.Death и Cooller представят Россию на ESWC 2004.



M19*Askold сумел обыграть своего главного конкурента практически без подготовки.

СПИСОК СТРАН-УЧАСТНИЦ НА ESWC 2004 В НОМИНАЦИИ QUAKE III ARENA (В СКОБКАХ УКАЗАН КАПИТАН КОМАНДЫ):

Австрия (Stony);
Англия (Zr0);
Беларусь (Keeper);
Бельгия (Impulse);
Венесуэла (Serm);
Германия (Noob);
Голландия (Sizah);
Дания (Shai);
Испания (Grifin);
Италия (Cic);
Китай (Maomao);
Россия (Cooller);
США (DjWheat);
Франция (St_Germain);
Швеция (Raccoon);
Южная Африка (Basilisk).

Пока не определены лишь дуэлянты по Warcraft III: The Frozen Throne, Pro Evolution Soccer 3, а также команда по Counter-Strike. В этих номинациях российские отборочные пройдут в начале июня.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Я с удовольствием отвечу на все ваши пожелания и критику – пишите на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем номере вас ждут: результаты ЙПервого Кубка России», репортаж с Fatal1ty E3 Shot Out, рассказ об ASUS Spring Cup 2004, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

САМЫМ ПОПУЛЯРНЫМ СОБИРАЛИСЬ ПРИПЛАТИТЬ...

Существует парадокс. Чем ресурс популярнее, тем больше его сетевой трафик и, соответственно, выше расходы на содержание. Если они не покрываются рекламой или иным способом, сайт неминуемо разоряется и исчезает. Это по понятным причинам не радует пользователей и сильно огорчает хостинговые компании – они теряют большие деньги, которые зарабатывают на перепродаже сгенерированного раскрученными сайтами трафика.

Решить эту проблему пытались многие, но лишь «Мастерхост» (http://masterhost.ru) первым в Рунете выказал намерение поделиться доходами со своими крупными клиентами. В рамках кампании «Пора выйти из минуса» провайдер не только предоставляет неограниченный бесплатный трафик, но и начисляет по 3 рубля за каждый исходящий гигабайт трафика популярного проекта. Не стоит думать, что это халява: для получения всех бонусов требуется выполнить достаточно жесткие условия. Тем не менее, у раскрученного и густонаселенного шарда UO или популярного игрового сайта с большим архивом демок и софта появляется возможность сократить расходы. Впрочем, полной ясности – рекламная ли это акция, или серьезное начинание пока нет. Радостных заявлений о выплатах, которые передовики должны были получить еще до 5-го апреля, отыскать на сайте «Мастерхоста» не удалось. А жаль...

MAIL.RU ЗАНЯЛАСЬ МОРФОЛОГИЕЙ

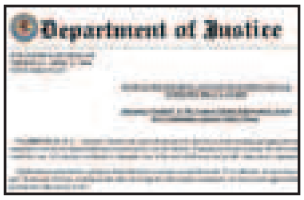
Увы, далеко не всегда поисковая система может найти нужную информацию, даже если она присутствует в Интернете. По мнению Mail.ru есть две важные причины, по которым это происходит. Во-первых, российские поисковые машины ведут поиск только на русских ресурсах, которые составляют лишь 8% сайтов всего мира. Во-вторых, западные поисковые машины ищут информацию без учета морфологии русского языка, что значительно ухудшает качество поиска в русскоязычном сегменте Интернета. Напомним, что морфология – это правила словоизменения конкретного языка. Например, задав поиск слова «геймер» с учетом его морфологических изменений, вы заставляете поисковую машину дополнить запрос и другими формами этого слова – «геймеру», «геймера», «гемеров» и так далее. Что в итоге ведет к значительному увеличению количество выданных «на-гора» ссылок, среди которых попадаются как нужные, так и весьма сомнительные.



О полезности такого подхода можно спорить, но, как бы то ни было, теперь и Поиск@Mail.ru (http://go.mail.ru) пополнил ряды поисковых машин с «морфологической» функцией.

ЛУЧШИЕ WAREZ-ГРУППЫ ЛИШИЛИСЬ ОРУДИЙ ПРОИЗВОДСТВА

Министерство юстиции США (http://www.usdoj.gov/opa/pr/2004/April/04_crm_263.htm) провело громкую акцию – международную облаву на пиратов. В ходе операции под кодовым названием Fastlink за 24 часа проведено 120 обысков в 27 штатах и 10 странах. Сухой остаток таков – изъято 200



компьютеров, 30 из которых это сервера для хранения и распространения warez, gamez, музыки и видео. Привлечено к ответственности около 100 человек из США, Европы, Израиля и Сингапура. По оценке Министерства юстиции стоимость виртуального конфиската потянула на $50 миллионов. Генеральный прокурор США Джон Ашкрофт уверен, что нанесен «мощный удар в самое сердце международного онлайнового пиратства». Fastlink – это не нечто особенное, а лишь очередной этап борьбы против warez-групп.

FREEWARE DOWNLOAD

FOOBAR2000 0.8.1

http://www.foobar2000.org/foobar2000_0.8.1_special.exe

Возрадуйтесь владельцы слабых машин (от P200) и враги интерфейсных наворотов. Перед вами строгий, очень функциональный аудиоплейер, поддерживающий все мыслимые форматы и опции, включая проигрывание архивированных файлов. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2100 Кбайт
10

AM-DEADLINK 1.42

http://aignes.com/download/dlsetup.exe

Небольшая утилита следит за «свежестью» закладок в папке «Избранное» Internet Explorer'a, удаляет мертвые ссылки и дубликаты. Корректно работает с Opera, Netscape. На http://aignes.com есть файл русификации (263 Кбайта). ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 546 Кбайт
8

DEEPBURNER 1.1.0.117

http://www.deepburner.com/download/DeepBurner1.exe

Минимальный размер инсталлятора не ограничивает функциональность этой программы для записи CD и DVD дисков. Она умеет то же, что и Nero Burning Rom, включая создание загрузочных дисков. Поддерживает все типы рекордеров. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2695 Кбайт
10

ШОК – ЭТО НЕ «ПО-НАШЕМУ»!

Отчет компании Infosecurity (http://www.infosec.co.uk) о соблюдении компьютерной безопасности в Великобритании получил неожиданное название: «Офисные работники готовы открыть пароли за шоколадку». И в самом деле, 37% из них немедленно указали пароль, используемый на рабочем месте, в ответе на прямой вопрос анкеты. Из тех, кто не сделал это сразу, еще 34% раскрыли пароли после провокационного вопроса: «Полагаю, ваш пароль – это кличка собаки или имя ребенка?». Верим, у нас в РФ все по-другому...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Самые популярные не боевые навыки у персонажей ролевых игр – это кузнечное дело (25%), рыболовство (18%) и воровство (15%).

...Около 20% поклонников онлайновых игр все еще использует для доступа в Интернет аналоговый модем, 23% имеет широкополосный ADSL-доступ, еще 38% счастливчиков подсоединено по кабелю со скоростью до 2 Мбит/с. Ну а 8% геймеров – это элита онлайновых игр с самым маленьким лагом и каналом быстрее 2 Мбит/с.

...71% офисных работников при увольнении копирует секретные данные своего бывшего работодателя с тем, чтобы обеспечить себе преимущества и лояльность начальства на новом месте работы.

...14% жителей США, которые ранее скачивали бесплатные музыкальные записи в формате MP3 из Интернета, прекратили делать это, потому что опасаются судебных исков со стороны владельцев авторских прав.

...250 тысяч долларов пообещала корпорация Microsoft за информацию о местонахождении авторов нового компьютерного вируса Sasser.

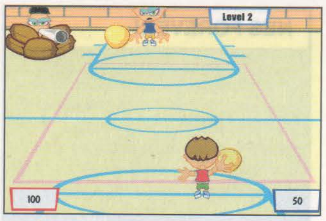
...Рейтинг надежности автомобилей, составленный в США, показал, что самые лучшие – это японские машины (111 поломок на 100 автомобилей). Корейские машины впервые заняли второе место (117 поломок), европейские – третье (122), а американские замкнули список (123). Самые надежные производители – это Toyota, Honda и Hyundai.

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

Привет, офисные сидельцы и нерадивые студиозусы! На дворе лето, так что работа и сессия пусть покурят где-нибудь в тенечке. А мы будем трудиться над самыми веселыми мини-играми…

ULTIMATE DODGEBALL

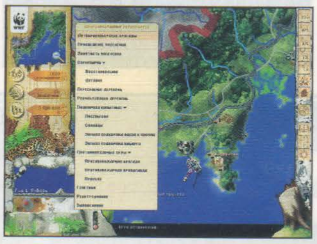
http://neuromants.ru/PROGS/ultimate_dodgeball.swf



Двое парней кидают друг в друга тяжелыми мячами. У одного уже фингал, а другой, с виду жив-здоров, это как раз вы. Пройти надо 4 уровня, но сделать это очень непросто – в полку соперников все прибывает. Одно попадание приносит всего 50 очков, а для победы их требуется аж 2000… ■

«СПАСТИ ЛЕОПАРДА»

http://www.kiarchive.ru/pub/windows/games/leo



Вот ситуация в России: леопардов у нас осталось 30 штук, а надо как минимум 100. Так что все взаправду: враги, среда обитания, цель. Если получится, шлите во Всемирный фонд дикой природы свой вариант для реальной природоохранной деятельности на нашем Дальнем Востоке. ■

ABADIA DEL TERROR

http://tenebrae.sourceforge.net/downloads/TenebraeInstall.exe



Ностальгическая флэш-аркада. Герою надо выбраться из жутких подземелий Абадии, полных монстров, ловушек и лабиринтов. По дороге собираем все сверкающие мечи. Управление– стрелками. Будьте внимательны, герой останавливается не сразу, так что можно наскочить на ловушку. ■

FREEWARE DOWNLOAD

FIREFOX 0.8

http://ftp.mozilla.org/pub/mozilla.org/firefox/releases/0.8/FirefoxSetup-0.8.exe

Даже журнал «Форбс» полагает, что этот браузер – явная угроза гегемонии Майкрософта. И в самом деле, в активе Firefox самый быстрый на сегодня движок, лучший менеджер закачек, поддержка plug-in'ов и другие важные опции. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 6230 Кбайт
8

DAEMON TOOLS 3.46

http://uran.ebk.ru/x2/dt346.exe

Более 2.5 миллионов закачек только с официального сайта. Бесспорно, этот эмулятор DVD/CD приворда самый востребованный среди аналогов. Более того, он самый игровой – поддерживает эмуляцию почти всех видов защиты дисков. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 497 Кбайт
10

Предыдущий рейд правоохранительных органов в 2001-м году привел к аресту серверов группы Drink Or Die. В этот раз число пострадавших пиратов больше, в пресс-релизе министерства упомянуты по настоящему громкие имена. Под удар попали известные «игровыми релизами» Fairlight, Kalisto, Echelon, Class и Project X, а также специализирующаяся «на музыке» APC.
Комментарии, посвященные этой акции, весьма разнятся и охватывают диапазон от одобрения и легкого скепсиса, до полного неприятия. Придерживающиеся последнего мнения указывают, что в странах, где производится основное количество пиратской продукции (Китай, Россия, Украина…) рейды почему-то не проводились. А, следовательно, «реальная цель акции отнюдь не пираты, а обычные тинэйджеры, которых надо крепко напугать, чтобы заставить покупать дорогие легальные продукты».

В РУНЕТЕ СВОИ ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Люксембургские маркетологи из J'son & Partners (http://www.json.ru) провели исследование российского рынка «домашнего» доступа в Интернет, для чего опросили в онлайновом режиме без малого 5 тысяч интернетчиков Рунета. По заверениям аналитиков, полученные результаты верны и для всей ежедневной аудитории нашего сегмента Интернета – это без малого 3 миллиона пользователей.
Всего доступ в Сеть из дома есть у 86% опрошенных. Оставшиеся 14% делятся на тех, у кого нет дома компьютера (6%), и тех, у кого домашний компьютер есть, но не подключен к Интернету (8%). Кстати, наличие домашнего подключения к Сети не означает его регулярного использования. Только 55% опрошенных из числа выходящих в Интернет из дома делают это ежедневно, причем 19% находятся в Сети 3 и более часов в день. А 20% обладателей домашнего доступа пользуются им только 1-2 раза в неделю и даже реже.
Что касается способов подключения «из дома», то… 9% опрошенных не смогли ответить на этот вопрос (заметим – находясь при этом прямо в Интернете!..). Ожидаемым результатом стало и преобладание dial-up: 68% «домашних» интернетчиков используют коммутируемый доступ, при этом для 60% он же является и единственным вариантом. Однако только 15% из числа использующих dial-up категорично заявили, что не собираются переходить на выделенный доступ. Остальные готовы перейти на «быстрый» Интернет и дома, но при этом платить за подключение согласны лишь $40 (в среднем).
Если же говорить о нынешнем состоянии рынка домашнего доступа, то наиболее заметные конкуренты dial-up'а – домовые сети (18% опрошенных, имеющих домашний Интернет) и GPRS (12%). В то же время технологии, которые в Европе, США и Юго-Восточной Азии доминируют на рынке домашних выделенных подключений (ADSL и сети кабельного телевидения) в России пока слабо распространены. Согласно данным J'son & Partners количество абонентов ADSL и кабельных сетей в России не превышает соответственно 4% и 2%. ■

УМНЫЕ НОВОСТИ

…Инъекции клеток, находящихся внутри человеческого зуба, могут помочь в излечении болезни Паркинсона – тяжелого и неизлечимого заболевания, которым страдают миллионы человек (среди них Папа Римский Иоанн Павел Второй и легендарный боксер Мохаммед Али).

…Предложена новая броня для военнослужащих и полицейских. Она изготовлена на основе ткани, пропитанной смесью частичек кварца (песка) и вязкой жидкости. В обычном режиме такая защита сохраняет гибкость, но когда материал встречается с внезапным напряжением, вроде попадания пули, частицы кварца автоматически создают нужное сопротивление.

…Учеными показано, что понятие о формуле женской красоты как «90-60-90» развилось в результате эволюции человека, а не просто приобретено с опытом. Так женщины с пышным бюстом и узкой талией имеют в 2-3 раза большую вероятность забеременеть, чем их менее сексапильные подруги.

…Несоблюдение канонов своей религии будет наказано «и при жизни, и после смерти»,

«Глас Рунета» (http://www.voxru.net), MIGnews (http://www.mignews.com), Washington ProFile (http://www.washprofile.org)

СИ.ТЕМА.ОНЛАЙН/164/ СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК~/ORION@GAMELAND.RU/

МУЗЫКА ИЗ ИГР ДЛЯ ВАШЕГО ПЛЕЕРА

Какую только музыку не слушает современный человек: это и баллады, и Heavy Metal, и «трэки» в стиле Techno и Club... Некоторые вообще ничего не слушают, но, как известно, такие особи постепенно вымирают. Геймеры же всегда верны музыке из любимых игр! И правильно, разве можно забыть великолепные оркестровые панорамы в самом первом Battlefield 1942? А помните «тяжелые» композиции из NFS: Undeground? А, быть может, кто-то мечтает о «попсовых» песенках Мадонны в Doom 4...

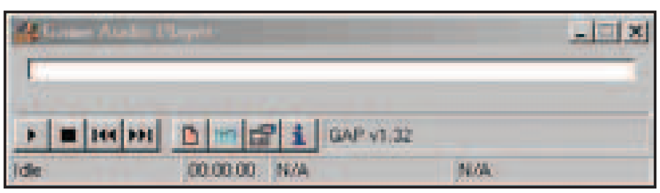
Увы, не все так просто – почти во всех играх музыка закодирована и для прослушивания обычным Winamp'ом такие файлы не годятся. Выход, конечно же, найден: можно либо выкачать уже подготовленные кем-то композиции из Сети (кому трафика не жалко или он казенный), либо найти там же конвертер, который может «выдергивать» трэки непосредственно из игры.

GAME AUDIO PLAYER 1.32

Интернет: http://www.download.winline.ru/cgi-bin/download.pl?file=gap_132.zip
Статус: Freeware
Размер: 557 Кб
Оценка: 8

Утилита разработана российским программистом Валерием Анисимовским и является своеобразным плеером, который поддерживает множество форматов, включая и игровые. Но кроме этого, Game Audio Player позволяет еще и находить всевозможные аудио ресурсы (музыка, звуки, речь) в файлах огромного количества игр, «выдирать» их «как есть» (даже если они в архиве) и конвертировать в формат wave. Программа обладает массой полезных возможностей: сохранение/конвертация различных файлов за раз с помощью шаблона, мультивыбор и так далее. Неоспоримым плюсом Game Audio Player является ее построение по системе плагинов: теперь каждый желающий может написать программный модуль и обеспечить поддержку незнакомого ранее формата.

Но, к сожалению, утилита ориентированна исключительно на звук как таковой: если музыка в игре записана в MOD-подобном формате (в файлах таких форматов хранятся отдельные звуки, представляющие собой инструменты, и MIDI-команды для исполнения музыки этими инструментами), то максимум, что сможет GAP – извлечь лишь отдельные звуки, а не музыку как таковую...



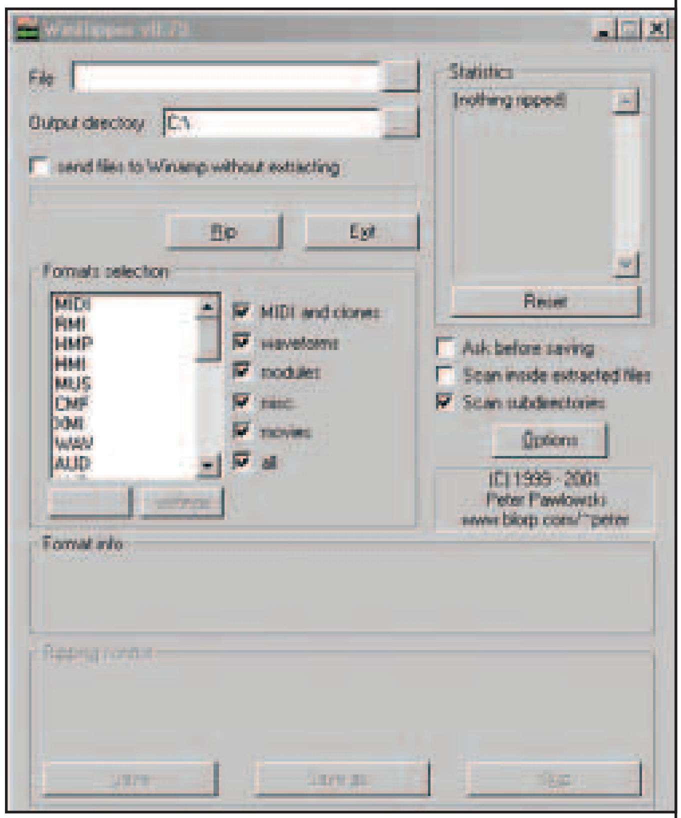
Ну а с GAP сможет поладить даже дрессированная обезьяна.

WINRIPPER

Интернет: http://mtanalin.narod.ru/files/downloads/soft/winripper0.79.zip
Статус: Freeware
Размер: 51 Кб
Оценка: 8,5

WinRipper поддерживает извлечение музыки как в форматах аналогичных wave, так и из файлов типа MOD и MIDI. Но в отличии от Game Audio Player, он не снабжен функцией воспроизведения файлов, а способен только извлекать музыку и сохранять ее на диске. Стоит отметить, что при помощи Winamp'a, соответствующего wrapper-плагина от разработчика WinRipper (и какой-то матери...) можно прослушивать трэки без конвертации. Но не ждите фразы «Теперь все будут довольны»: на самом деле мало кому понравиться наряду с Winamp'ом запускать WinRipper и заниматься «перебиранием» окон... А еще жаль, что разработчик WinRipper не «продвигает в массы» систему плагинов и теперь для добавления нового формата необходимо вмешиваться в исходный код программы. А это грозит... ладно, радуйтесь, что пока вес утилиты всего 51 Кбайт! Рассмотренные выше GAP и WinRipper обладают одним существенным недостатком: они способны извлекать музыку далеко не из каждой игры и только если данный формат поддерживается программой. А учитывая, что разработчики компьютерных игр изобретают все новые и новые форматы, список «подходящих» худеет на глазах. Но выход, как ни странно, есть и здесь.

> **NES FOREVER!**
>
> Вспоминая гениальное творение Bobby Prince из оригинального DOOM, так и хочется слушать его еще и еще. Но как же вставить картридж для NES в Floppy дисковод? На http://tv-games.narod.ru/audio.htm#l1 есть множество способов, чтобы «сделать» это: плагины, поддерживающие различные файлы времен NES и Sony PlayStation, и конвертеры музыки из приставочных форматов в midi и wave.



Интерфейс программы интуитивно понятен. Новичкам будет не сложно...

TOTAL RECORDER

Интернет: http://softportal.com/download/download.php?id=1048&t=1
Статус: Shareware
Размер: 1,36 Мб
Оценка: 8

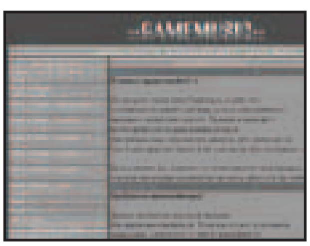
Принцип работы Total Recorder довольно прост: при помощи специального драйвера эмулируется дополнительное звуковое устройство, через которое идет весь звуковой поток, который записывается на ваш HDD. Разница между таким подходом и «захватом» звука через обычную звуко-

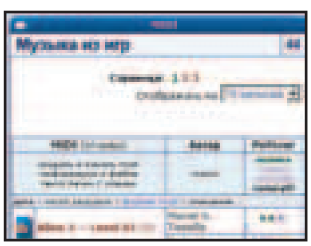
вую плату с помощью Sound-Forge в том, что при данном нововведении точно определяются параметры воспроизводимого звукового сигнала. Например, если музыка в игре имеет частоту 44 кГц, то и записана она будет с такой же частотой. Более того, в случае обычной записи возможны потери качества за счет несовпадения по времени моментов (сэмплов), соответствующих частоте дискретизации игровой музыки, моментам, соответствующим частоте дискретизации, на которой производится запись. При использовании Total Recorder запись ведется с высокой точностью – сэмпл в сэмпл. Правда за такую роскошь придется расстаться с $16...
Если вы не можете поладить не с одной из представленных утилит, да и конвертирование утомляет, то стоит обратиться к web-ресурсам. Именно здесь можно найти простой ответ (в виде увесистого mp3-файла) на свои вопросы.

GAMEMUSIC
Интернет: http://gamemusic.km.ru/index.php
Оценка: 6,5
Этот ресурс совсем недавно был реанимирован создателями и сейчас имеет хорошую перспективу развития. Музыки здесь пока не так много, как хотелось бы, зато подбор ее впечатляет. Хотите послушать Main Theme из Mafia или Baldur's Gate II? Нет проблем, нужно лишь скачать соответствующий файл. Конечно, не помешает немного «раскормить» базу музыки, глядишь и посещаемость, как минимум, удвоится...

«СТРАНИЦА МУЗЫКИ ИЗ ИГР, АНИМЕ И ФИЛЬМОВ»
Интернет: http://anubis.myrunet.com/music.php
Оценка: 7
Персональная страничка Анубиса – поклонника приставочных игр. Ничего особо интересного, если не заглядывать в раздел «Музыка». Тут есть треки из игр (в основном приставочных) и аниме мультиков. Final Fantasy X-2 представлена тремя композициями, автор же проекта грозится выложить всю музыку из «Финалок» VI-X и X-2. Не пропущен почти весь Sonic (игры и аниме), представлены Halo, Far Cry и многое другое. Радует, что коллекция Анубиса пополняется несколько раз в неделю и к моменту выхода этого номера число композиций тут, возможно, перевалит за сотню. Очень удобно, что большинство файлов конвертировано в самые распространенные форматы MP3 и WMA.

«МУЗЫКА ИЗ ИГР»
Интернет: http://www.midi.ru/base/107843/
Оценка: 8,5
Не совсем обычная подборка из примерно 50 композиций. В разделе «Музыка из игр» портала MIDI.ru собраны, понятное дело, лишь MIDI-файлы, которые тут называют аранжировками. Но это не оригинальные композиции, а созданные энтузиастами MIDI-версии игровой музыки на основе найденного нотного материала или подбором «на слух». Помимо «близких к оригиналу» есть и модифицированные версии широко известной игровой музыки (ремейки) и даже собственные авторские произведения по мотивам популярных игровых тем. В итоге тут собрана особая музыка, которая запала в душу геймерам, не лишенных музыкальных навыков. А уж они вволю поэкспериментировали над ней...
Самый тяжелый удел – это быть меломаном и геймером одновременно. Такие безумцы готовы на любые траты, лишь бы раздобыть нужный трек. Советовать ничего не стану, лишь подскажу, что с помощью конвертера получить нужную композицию дешевле и быстрее, нежели через Интернет. Но, конечно, это мало кого остановит... ■





УГОЛОК НОВИЧКА

В: Я живу в доме, который «каблирован», сам тоже подключен к Интернету по кабелю. Вопрос: возможно ли соединение без выхода в Интернет с другим подключенным в этом доме компьютером и, если «да», то как? Локальные адреса пользователей известны.

О: Если вы находитесь в одной сети и рабочей группе, то проблем нет. Для обмена данными просто создай у себя на компьютере нужный ресурс (папку, принтер, диск) и разреши к нему доступ. Затем открой «Сетевое окружение» и, если компьютера соседа там сразу не окажется, то выбери команду «Поиск компьютеров...» (для показа всех машин в качестве сетевого имени можно задать *). *Для подключения и совместного использования ресурсов компьютера обычно требуется получить логин (имя учетной записи) и пароль у его владельца. Так что обменяйтесь этими данными. А для игр все еще проще – в свойствах мультиплейера прописываешь IP соседа и играешь.*

PLAZMER1 (PLAZMER1@yandex.ru): Как-то покопался в тумбочке и обнаружил «Страну Игр» за октябрь 2000 года. Там статья про связь по модему, ошибки и т.д. Хотел сделать фильтр, себе и другу поставить, никак по модему сыгрануть нормально не получается, но в Интернете уже нет тех ссылок, что вы указывали. Спаять я смогу, схему бы дали... Не знаете ли какие-нибудь сайты, посвященные этому делу?

О: Простейший фильтр средних частот, который по силу спаять любому пользователю и который легко уместится в корпусе телефонной розетки, описан на http://slalex.chat.ru/filtr.htm. Чуть более продвинутый вариант (с индикацией) есть на http://www.cqham.ru/filter3.htm. Более эффективно подавляют помехи, «вырезают» нужный частотный спектр и даже усиливают сигнал фильтры с трансформаторами и микросхемами, но они сложнее в изготовлении. Если трудности не страшат, то очень неплохие схемы найдутся на http://www.nag.ru/goodies/shema/mod04.html.



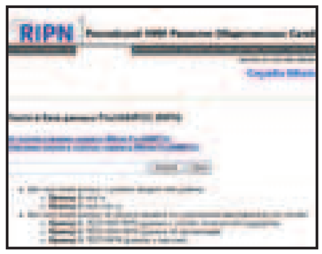
В: После установки программы компьютер начал самостоятельно «хватать» телефон и пиликать в него. Как прекратить это безобразие?

О: Пиликанье (тональный набор номера) означает, что компьютер просится в Интернет, но делает он это, увы, не по воле своего владельца. Скорее всего, новая программа прописалась в автозагрузку (проверь «Программы» -> «Автозагрузка»), запустилась и хочет выйти в Сеть, чтобы скачать рекламу, затащить на платный сайт, или на компьютере поселился троян, который пытается отправить в Сеть твои личные данные. Все эти проблемы обычны для «софта», установленного с пиратского компакт-диска или скаченного с небезопасного сайта. Устранить проблему поможет хороший антивирус, работающий в тандеме с утилитой блокирующий шпионские программы (spyware). Неплохую защиту обеспечит бесплатные для частных лиц AntiVir (http://www.free-av.com) и Ad-aware (http://www.lavasoft-usa.com/software/adaware/).

В: Можно ли по UIN определить расположение пользователя? Мне кажется, что моя знакомая по Аське привирает, что она из одного со мной города...

О: Можно, но, увы, приблизительно – с точностью до «последней мили». Но в твоем случае этого должно хватить. Процедура определения несложная и совершенно легальная. Поскольку ICQ в большинстве случаев соединяет абонентов напрямую, то, узнав, кто подключен к компьютеру во время обмена посланиями, можно выяснить текущий IP адрес собеседника. Для этого даже не понадобится сторонних утилит. В Windows XP в «Командную строку» («Пуск» -> «Программы» -> «Стандартные») вводим «netstat -a» (без кавычек) и получаем перечень всех соединений с портами и IP адресами. Впрочем, если воспользоваться альтернативными интернет-пейджерами, то узнать IP собеседника и вовсе не проблема. Например, &RQ (http://www.rejetto.com/&RQ/) показывает IP и UIN всех абонентов. Определившись в итоге, какой IP интересен, обращаемся к службе whois (например, РосНИИРОС – http://www.ripn.net:8080/nic/whois/). На сайте вводим IP в форму запроса и получаем ответ, что «этот диапазон адресов используется таким-то провайдером», причем приводятся его полный почтовый адрес и даже номера телефонов. А клиенты обычно живут неподалеку от провайдера, так что страну, город и примерный район обитания объекта «повышенного интереса» мы теперь знаем...

Читателям отвечали эксперты IZone (http://www.izcity.com) и EXE (http://www.web-exe.net.ru). Есть вопросы? Шлите на dolser@gameland.ru.



КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ



«Сборник вопросов и ответов»

Сегодня в Рунете хватает ресурсов, где пытаются разъяснить, что к чему в современных железках, программах и Интернете. Увы, часто это бывает излишне заумно и пространно, тогда как пользователю нужен короткий и ясный ответ на волнующий его вопрос. Пусть и весьма необычный. Например, как подключить пистолеты от приставок к PC? Можно ли засунуть P4 в корпус от 286? Зачем нужны случайные числа? Модем не дает скорость выше 22800 – что делать?..

На такие «дурацкие» вопросы не станут отвечать на солидных сайтах ранга IXBT. А «Сборник вопросов и ответов» не задирает нос и потому это настоящий рай для неопытного, но активного пользователя компьютера, игромана, веб-дизайнера или программиста. Почти 9 тысяч пар «вопрос-ответ» (без многостраничных описаний и занудной теории) составляют базу знаний этого ресурса. Все разложено по рубрикам, есть простейший поиск по ключевым словам. Приятен интерфейс – он напоминает современную справочную систему с удобной навигацией и настройкой размеров окон. Сайт грузится весьма споро, этому способствует полное отсутствие рекламы, счетчиков и графических наворотов.

Минусы проекта – невозможность явным образом задать вопрос и полная анонимность сайта. Почему люди, взявшиеся за столь полезное дело, никак не заявляют о себе и не идут на контакт совершенно непонятно.

RTFM, ДОРОГИЕ ГЕЙМЕРЫ

Конечно, поклонники пиратских версий могут считать, что мануал к игре – абсолютно бесполезная книжечка, за которую приходится очень дорого доплачивать. Многие из них вообще не представляют себе, как она выглядит. А уж какими мануалы были десять лет назад, знают и вовсе единицы. Да, сейчас в России появился цивилизованный рынок видеоигр, и при желании можно купить легальную игру для любой из современных платформ. Но вот во времена NES и Mega Drive такое было невозможно. Раритетные картриджи, пожалуй, еще можно приобрести на сетевых аукционах вроде e-Bay, но вряд ли к ним будет прилагаться полный комплект вкусностей. Зато вот в сети скачать их получится без особых проблем.

Сайт http://www.atariage.com/, к примеру, помимо всего прочего снабжен файловым архивом, в которых включены отсканированные мануалы для наиболее популярных игр, выходивших на платформах от Atari. На http://www.tendoweb.com/ можно обнаружить то же самое для NES (более 300 игр!) и SNES (полторы сотни). Владельцы выделенных линий могут воспользоваться сайтом http://www.hqscansorg.org/, где даются torrent-ссылки (нужен клиент для соответствующей файлообменной сети), и по протоколу http ничего выкачать нельзя. Все мануалы обычно хранятся в формате PDF, поэтому для просмотра понадобится программа Acrobat Reader. Качество достаточно высоко, и проблем с разглядыванием картинок быть не должно. Ведь на самом деле книжечки эти интересны не только информацией (в конце концов, можно скачать FAQ с http://www.gamefaqs.com), а артом и дизайном. Так что составляйте список того, на что хочется посмотреть, и вперед, в сеть! ■

GUILTY GEAR В РОССИИ

Все-таки, есть в нашей стране еще фанаты видеоигр, желающие потратить толику своего личного времени на создание сетевого представительства своей тусовки.

Так, поклонники файтинг-сериала Guilty Gear обосновались по адресу http://www.guiltygear.ru. У сайта есть как русская, так и английская версия. Дизайн аскетичен, зато проблем с навигацией не наблюдается. Все в порядке и с контентом. Имеется перечисление всех игр серии (в том числе и аркадных версий, понятное дело) с выходными данными и иллюстрациями. Особо любопытные могут ознакомиться с предысторией мира Guilty Gear, благо с креативностью у сценаристов все в порядке. Для всех персонажей есть биографическая справка . В «Арт-галерее» можно найти портреты героев, там же складируются и скрины с финальных заставок для разных персонажей. Достаточно ценная вещь, особенно с учетом того, что оценить графику игр для портативной системы Wonderswan Color «живьем» могут лишь немногочисленные счастливчики. В разделе «Мультимедия» лежат музыка (Midi и MP3), скины для винампа и видеоролики с записью боев. Если же считаете, что всего этого вам мало, то стоит побродить по указанным на сайте ссылкам на буржуйские проекты. ■

ЖИЗНЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Ранее основным сетевым игровым ресурсом издательства Ziff Media был проект Gamers.com (http://www.gamers.com). Местная база данных иногда оказывалась даже более полной, чем на http://www.gamefaqs.com (к слову, там сменился дизайн – загляните!), и в нее заносились ссылки на внешние обзоры (как сейчас на http://www.tothegame.com и http://www.gamerankings.com), но затем эта практика прекратилась, и сейчас на Gamers.com имеет смысл смотреть разве что выходные данные малоизвестных проектов. Новостные материалы, равно как и самостоятельно написанные обзоры вряд ли кого-то привлекут, ибо ничем особенным не выделаются.

Напротив, другой проект Ziff Media, http://www.1up.com, бурно развивается. Концептуально это обычный вроде бы проект с новостями и статьями, а также собственной базой данных по играм (только современные платформы) в духе http://games.ign.com, однако присутствует жесткая связь с сайтами всех профильных журналов издательства со ссылками на все тамошние материалы. В результате, выбрав какую-то одну игру, посетитель может посмотреть, что же и в каких издания было о ней написано, а также собственно прочитать нужные ему обзоры и интервью. Прямо в онлайне и абсолютно бесплатно. В результате, попав на http://www.1up.com, можно получить всю необходимую информацию о любимой игре, ознакомиться с альтернативными мнениями журналистов из разных изданий и даже посмотреть среднюю оценку. Очень удобно. ■

[PC] ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

В директории с игрой найдите файл autoexec.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. В конце документа впишите следующую строку: wirbelwind. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), дабы вызвать консоль и активируйте представленные коды:

i_am_an_alien 1 – все юниты становятся прозрачными;
getitem x – получить предмет, где x – его номер;
setplevel x – повысить уровень всех членов группы на указанную величину;
cheat_showall 1 – показать всех врагов;
godmode 1 – неуязвимость вашей команды.
Примечание: цифра 1 – включает выбранный код; 0 – отключает его действие.

[PC] CASTLE STRIKE

Во время игры нажмите [Enter] для вызова консоли. Используйте нижеуказанные коды для активизации соответствующего эффекта:
dutyfree – получить 1000 единиц золота;
gabriel – получить 1000 единиц железа;
therock – получить 1000 единиц камня;
ent – получить 1000 единиц дерева;
itsgoodtobetheking – 10000 единиц всех ресурсов;
enlightenme – открыть всю карту;
keepemcoming – неуязвимость;
iamsolame – выиграть миссию.



[PC] HITMAN: CONTRACTS

Отыщите в директории с игрой файл Hitmancontracts.ini, откройте его с помощью текстового редактора и вставьте строчки enableconsole 1 и enablecheats1. Во время игры вызовите консоль, нажав клавиши [Shift]+[Esc] и введите один из представленных читов:
god mode – включить режим бога;
give some – получить все оружие и предметы;
give all – получить все оружие и предметы, в том числе секретные;
invisible – режим невидимости;
end level – завершить этап;
infammo – бесконечные патроны



[PS2] FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY

1. Чтобы получить доступ к альтернативной финальной заставке и двум секретным костюмам героев, пройдите игру на уровне сложности Nightmare
2. Доступ к галерее с артами персонажей и призраков открывается после завершения игры на уровнях сложности Easy и Normal.

[PS2] WRATH UNLEASHED

1. Поставьте игру на паузу и введите следующие читы:
▼, ▼, ▲, ▼, ◄, ►, ▼, ▲, ▲, ▲, ▲, ►, ◄, ■ – увеличение скорости передвижения бойцов и их здоровья в два раза;
◄, ■, ▲, ●, ►, △, ▼, △ – режим больших голов;
2. Для того чтобы открыть арену Elephant Pool необходимо пройти 20 сражений. Арена Metal Age открывается после 100 боев.

[PS2] RESIDENT EVIL OUTBREAK

Чтобы посмотреть галерею выбранного персонажа, пройдите все три сценария игры и получите определенное количество очков.
Галерея Alyssa – наберите 500 очков;
Галерея Cindy – наберите 300 очков;
Галерея David – наберите 400 очков;
Галерея George – наберите 400 очков;
Галерея Jim – наберите 600 очков;
Галерея Kevin – наберите 500 очков;
Галерея Mark – наберите 500 очков;
Галерея Yoko – наберите 500 очков.

[PC] LORDS OF THE REALM III

1. Открыть все сценарии
Нажмите одновременно клавиши [Shift] + [Enter] чтобы вызвать консоль. В появившемся окне введите чит **unlock_all 'x'**. Вместо x необходимо поставить название страны за которую вы играете: england, germany или france.

[PC] MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

Чтобы играть за секретных персонажей, необходимо пройти все шесть эпизодов с рейтингом Perfect. Список игроков, которые становятся доступны после того или иного уровня, приведен ниже
Alien – завершите эпизод 5;
Cousin Grimm – завершите эпизод 1;
Frankenstein – завершите эпизод 2;
Gladiator Nick Dimond – завершите эпизод 6;
Graveyard Ring – завершите эпизод 4;
Mummy – завершите эпизод 3;
Spaceship Ring – завершите эпизод 5;
Tomb Ring – завершите эпизод 3;
Wizard Johnny Gomez – завершите эпизод 6;
Wolfman – завершите эпизод 4.

[PS2] WRATH UNLEASHED

1. Поставьте игру на паузу и введите следующие читы:
▼, ▼, ▲, ▼, ◄, ►, ▼, ▲, ▲, ▲, ▲, ►, ◄, ■ – увеличение скорости передвижения бойцов и их здоровья в два раза;
◄, ■, ▲, ●, ►, △, ▼, △ – режим больших голов;
2. Для того чтобы открыть арену Elephant Pool необходимо пройти 20 сражений. Арена Metal Age открывается после 100 боев.

[PS2] MISSION: IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

В главном меню игры выберите опцию Profiles, а затем подведите стрелку к строке Curry и подсветите ее. Нажмите [L1] + [R1] + △+ ● чтобы получить доступ ко всем этапам.

READER'S HINTS

COUNTER-STRIKE

Автор: АДЕКСАНДР
[bigben@front.ru]

1) Рекламная акция.
Хочу поделиться моим наблюдением об игре Counter Strike 1.5. Если взять режим свободного полета в карте cs_estate.bsp, подлететь под землю в середине между домом и трассой, то увидите небольшой светящийся квадрат с множеством рекламных надписей. На одной из стен квадрата нарисован человек пьющий какой-то напиток.
2) Пошалим?
Откройте папку hostage в директории sound и создайте там новую звукозапись. Если у вас имеется микрофон, то можете записать все, что придет в голову. Советую записать зов о помощи или что-то подобное. Записали? Теперь переименуйте эту запись в любой из пяти имеющихся оригинальных файлов (hos1, hos2 и т.д.). Операционная система попросит подтвердить замену. Отвечайте «да». Проделайте это с оставшимися файлами, и теперь заложники при каждом нажатии на них будут кричать то, что вы записали.

OPERATION FLASHPOINT:RESISTANCE

Автор: Строганов Филипп
[stella@nyagan.ru]

Во время скучных роликов я невольно кинул взгляд на одежду главного героя – Виктора Трошкина. Разработчики поместили название своего проекта на майке персонажа .Но если прочитать надписи на коробке с игрой, вы узнаете, что действие Operation Flashpoint:Resistance проходит за несколько лет до трагических событий холодной войны.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: CROFT
[matveev_briefkasten@rambler.ru]

Хочу поделиться со всеми несколькими интересными наблюдениями, сделанными мною в этой замечательной игре.
1. Около стройки Star View Heights находится магазинчик Bunch of Tools. Там выстраивается очередь из покупателей. Если подъехать к магазину на автобусе, люди будут входить и платить по 5 долларов.
2. «Нарезать» круги можно не только на мотоциклах, но и на любых машинах.
3. В любой гараж можно поставить в два раза больше машин. Подъезжай-

READER'S HINTS

те к гаражу (ворота не открываются) и выходите из машины. Ворота откроются, а вам останется быстро сесть за руль и заезжать внутрь, пока гараж не закроется.

EASTER EGGS

DEVIL MAY CRY 2

1. Быстрое возвращение
Нажмите одновременно кнопки [Start] + [Select], и вы вернетесь на начальный экран с заставкой.

2. Новый гардероб
Завершив игру за Данте на обычном уровне сложности, вы получите альтернативный костюм для красавца. Если же вы справитесь с режимом Dante Must Die, то получите одежку героя из оригинального Devil May Cry.

Завершив игру за Люсию на обычном уровне сложности, вы получите альтернативный костюм для красавицы. Разделайтесь с режимом Hard и обогатите гардероб девушки еще одним нарядом. Наконец, расправившись с Lucia Must Die, вы приобретете последний секретный костюм героини. Все-таки у модницы Люсии одежек больше.

1. Сообщения от Морфея
В хакерском режиме вместо того, чтобы заходить под стандартным логином GUEST, вы можете использовать аккаунты FREEMIND или COWBOYCURTIS. Система спросит вас, не желаете ли вы услышать сообщение от Морфея. Если вы согласитесь, вам предложат нажать цифру от «1» до «5». Стало быть, для вас припасено всего пять посланий.

2. Сражения на мечах
Чтобы получить доступ к поединкам на мечах, зайдите в хакерский режим и откройте файл с завершенной игрой. Введите LOGIN и нажмите [ENTER]. Введите GUEST и нажмите [ENTER]. Введите DIR, а затем нажмите [ ]. Укажите доступ к диску B, введите TOOLS, и от вас потребуют код, который содержит нули и единички. Вы должны его угадать, так как каждый раз он генерируется заново. Всего-то пять разрядов – двадцать пять комбинаций. После этого наберите названия всех .EXE файлов без расширения, обязательно поставив пробел. Главное – чтобы команды появились в списке. Получите доступ к VIRTUAL. Введите FROZENFISH в качестве пароля. Начнется тест на аутентификацию. Появится картинка китайского символа, которая сильно испорчена. Изображение разбито на девять квадратиков. Необходимо повернуть все кусочки таким образом, чтобы собрать картинку. Время ограничено. Когда таймер остановится, посмотрите на верхнюю часть экрана. Если там написано Solution: Blue – вам предстоит как можно быстрее ввести TRACEKILL и нажать [ENTER], иначе вся информация потеряется. Когда вы введете код, вам придется начать заново с VIRTUAL. Однако, если написано Solution: Red, вы услышите послание от Нео и получите доступ к диску V.
Откройте диск V и добавьте все команды из папки TOOLS в строку. Запустите программу ROOTSEARCH, зайдите в директорию ROOT на диске B и получите две команды в свою командную строку. Введите MAIL и наберите пароль THISISNOTREAL. Нажмите YES. Вы получите список телефонных номеров:
0019495550112
0017145550187
0012135550142
0013105550111
0019495550101
Выберите команду DIAL и наберите номер 001949555010. Вы получите сообщение от Персефоны. Затем наберите номер 0013105550111. Вы свяжитесь с Тринити, и получите от нее код. Выберите PORTKEY и введите номер. Вы вновь заговорите с подружкой. Ответьте NO на оба вопроса, и получите программу CRACK. Запустите ее и наберите 8RAM. В результате вы получите доступ к диску RAM. Появится список директорий. Загляните в папку TRININTY. Добавьте в свою командную строку TRAINING. Появится файл SWORD.DSK, который следует выбрать. Теперь ваш герой – счастливый обладатель меча.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

РАЗУМКИН МИХАИЛ/RAZUM@GAMELAND.RU/ МАРИНА ГУСЕВА /PR «К-Д ЛАБ»/

ПЕРИМЕТР

МЕТОДИЧКА НАЧИНАЮЩЕГО ЛЕГАТА

Приветствуем вас, легаты! Чтобы построить свой первый Периметр, придется многому научиться. А что может быть лучше на курсах, чем грамотная методичка. Итак, читайте детальные советы о строительстве, войне, энергии и нано-технологиях. Подразумевается, что с некоторыми положениями Периметра вы уже знакомы. Мы лишь постарались расширить все основные моменты, чтобы предстоящие экзамены в полевых условиях вы прошли с честью.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Энергия

Основа основ всех стратегий – это ресурсы, в Периметре их многообразие сведено до минимума, а точнее к одному типу – энергии. Причем добывается она непосредственно из строительной площадки при помощи Ядер. Каждая такая вышка, подключенная в систему, образует вокруг себя круг определенного радиуса. Это энергообеспеченная плоскости или зеро-слой. Каждая единица его поверхности дает определенное количество энергии в единицу времени. Чем больше площадь – тем больше добывается энергии. При этом не имеет смысла ставить Ядра близко друг к другу, так как суммарное покрытие увеличивается незначительно, а значит и прирост энерговыработки минимален. Если навести курсор на индикатор энергии, во всплывающей подсказке показывается подробная информация об энергетических доходах и расходах. Там же отображается и коэффициент эффективности добычи. Если он высокий (стремится к 1), значит Ядра размещены оптимально. По идее, чтобы обеспечить вашу базу пропитанием, их нужно ставить без перебоев – первое завершилось, закладываем новое. Помните, что энергия тратится буквально на все: на трансформацию, на строительство и даже на выстрелы. Так что если вы задумали массированное наступление, обязательно позаботьтесь об энергозапасах. Хотя наиболее актуально это только для режима «Сражения». Если же нужно перебросить энергосети через преграды, либо на большие расстояния удобно использовать Трансмиттеры.



Сердце вашей базы – Фрейм с бережно сохраняемым городом внутри. Странное, пугающее зрелище. А безстрастная всплывающая подсказка в правом нижнем углу скупо выводит статистику.

Строительство

Как вы знаете, выравниванием территории ведают Бригадиры, а здания возводят Прорабы. И те, и другие действуют намного эффективнее, если находятся в непосредственной близости от объекта своих действий. Если хотите, чтобы ковши начали выравнивать поверхность в каком-то месте быстрее – переместите туда Бригадира. То же самое касается возведения зданий: чем ближе Прораб находится к возводимому зданию, тем быстрее происходит доставка энергокапсул, что напрямую влияет на скорость строительства. Количество Прорабов также ускоряет этот процесс. А поскольку оба робота взаимопреобразуемы, старайтесь грамотно регулировать их численность. Если предполагается массовое строительство, есть смысл перекинуть пару Бригадиров в Прорабов. Действуйте по обстановке. Рельеф местности имеет большое значение. Если расстояние до зеро-слоя большое, то лучше увеличить число Бригадиров до четырех. Обычно для старта «с нуля» оптимален расклад 3 Прораба и 2 Бригадира.

Лучше не выравнивать сразу большую территорию, зачастую это приводит к неэффективной работе Бригадиров. Достаточно «расчистить» участок непосредственно под планируемые здания и начать строительство. Процесс возведения нужно осуществлять глобально, т.е. не ограничиваться установкой одного сооружения и ждать пока оно построится. Когда ставится голограмма здания, количество блоков, необходимое для его постройки распределяется равномерно между всеми имеющимися Прорабами и они одновременно их выпускают. Как только все энергетические блоки для этого здания выпущены, Прорабы готовы строить следующее здание, независимо от того долетели блоки до первого здания или нет. А вот если блок уничтожается, то Прораб его выпустивший, пошлет новый блок и так далее до тех пор пока блок не достигнет цели. Это можно использовать для саботажа работы строителей. Блоки отстреливаются лазерными пушками и снайперами. Важна и очередь застройки. В «Сражениях» она напрямую зависит от выбранной вами стратегии (одну из них мы рассмотрим ниже), но в «Кампании», где нет особого смысла в спешке, лучше сразу запускать строительство двух лабораторий (лазерной и ракетной) и завода. Вы обеспечите себя охраной в виде стационарных орудий, а позднее к ним присоединятся и наступательные войска.

Не стесняйтесь изучать «технологическое дерево» (см. постер) или всплывающие подсказки, что появляются, если навести на объект (или его иконку) курсор. Это не только даст знание различных «горячих» клавиш, но и позволит лучше ориентироваться при застройке. Например, вы просто обязаны знать, что такое полезное средство обороны, как Ракетница, становится доступно только после совершенствования Ракетной лаборатории до второго уровня. Забегая вперед, хотим обратить ваше внимание, что эти же подсказки позволят определить против каких объектов данный класс роботов будет эффективен, а против каких – совершенно бесполезен.

Управление войсками

Каждый производимый нано-робот автоматически присоединяется к одному из возможных сквадов. Первое подразделение привязано к Фрейму, а для формирования остальных нужно строить Командные центры. Быстрый выбор сквадов осуществляется через функциональные клавиши (F1-F5).

Учитесь правильно трансформировать войска – это позволит вам не раз выиграть сражение. Например, пара летных единиц в скваде дадут вам возможность оперативно перебрасывать войска на большое расстояние. При производстве пользуйтесь «горячими» клавишами: это правило грамотных стратегов в Пери-

метре реализовано отлично. Заказать десяток Солдат можно, нажав на «Z», за производство Офицеров отвечает кнопка «X», а Техников – «C». Если вы сделали больше роботов, чем вам требуется, то лишних можно уничтожить, нажав на иконку правой кнопкой мыши (зажатый [shift] ликвидирует сразу 10 единиц). Нужно учитывать, что утилизации подвержены только базовые роботы, то есть перед этой процедурой следует вернуть сквад в «исходное» состояние.

Также есть возможность объединить два подразделения. Это делается следующим образом:

1. Выберите сквад, который надо присоединить и трансформируйте всех его роботов в базовые единицы.
2. Кликните с зажатой клавишей [shift] по закладке сквада, к которому нужно присоединить роботов.
3. На Панели управления подразделением появится кнопка «Объединить сквады». После ее нажатия Базовые роботы из первого сквада перейдут во второй.

Боевые действия

При обороне базы самым надежным оружием является ваш Периметр. Скверна глупа и, как правило, атакует ближайшие к ее гнезду ядра. А значит, нет нужды включать весь купол целиком. Выделите ядро, на которое предполагается атака, и в появившейся командной панели нажмите нужную кнопку («горячая» клавиша [tab]). Энергии тратится копейки, эффективность же максимальна. Против AI иногда срабатывает следующий прием. Вы не включаете экран перед его атакующим сквадом, а наоборот оттягиваете войска вглубь территории. И как только компьютерный противник в порыве преследования наберет скорость, включаете Периметр – процентов 90 роботов врага превратятся в облачка дыма. Но одним экраном вы не обойдетесь. Лазерные пушки стоят дешево, а повреждения неплохие. Это первая защита. Против летных юнитов хороши ракетные. Если появился червь, надо обязательно рыть траншеи (еще одна способность Бригадиров). Важно не пропустить момент, когда враг построит подземных юнитов: нужно пристально следить за его сооружениями (хоть бы и в режиме паузы). Без подземных пушек с ними не справиться!

Если дело дошло до борьбы Периметров, в ход идет другая тактика. При столкновении двух экранов побеждает тот, у кого больше Ядер. Второй экран просто исчезает. Захват вражеской базы – один из основных способов противостояния. Тут все построено на том, чтобы отрубить отдельные участки базы врага от его Фрейма. Внимательно проследите энергосвязи и постарайтесь обнаружить ключевые Ядра, после уничтожения которых целый участок базы потеряет связь с остальной сетью и останется обесточенным. Затем атакуйте подземными юнитами или Гаубицами (если вы достаточно близко). Одновременно с этим постройте Трансмиттер так, чтобы вражеский участок был в его радиусе подключения. Как только ключевое Ядро будет уничтожено, обесточенный участок противника перейдет к вам (если, конечно, Трансмиттер был установлен верно).



Прошло уже почти две минуты от начала дуэли. а мой hard'овый компьютерный противник не очень-то шевелится. Лазерная лаба, завод, Командный центр и пара Ядер – что-то не густо…

Можно действовать и по-другому. Поставить свое Ядро рядом с вражеским, так чтобы его купол покрывал Ядро противника. Последнее, накрытое вашим куполом, отключится от энергосети и перейдет в вашу собственность. Так можно «вгрызаться» в базу противника. Однако это рискованный способ – тут все зависит от того, кто первый включит поле на Ядре.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Разрушение поверхности

Если поверхность под зданием хоть немного разрушена, то оно получает повреждения. Это можно использовать при нападении. Например, если радиус поражения вашей гаубицы чуть-чуть недостает до строения, смело приказывайте ей стрелять по поверхности рядом со зданием. Снаряды разрушат зеро-слой поблизости, и постройка начнет разрушаться. Подобной тактики можно придерживаться, и если здание находится под полем. Ведите огонь по поверхности у самой кромки поля, приближаясь тем самым к строению.

Базовые юниты

Помимо того, что базовые юниты служат исходным материалом для трансформаций, они сами по себе обладают полезными способностями. Офицеры обладают «замораживающим» лучом, который на время обездвиживает более продвинутых роботов противника и прекращает действие их оружия. У солдат есть огнестрельное вооружение, которое они используют для атаки врага. Базовые Нано-техники могут ремонтировать сложных боевых роботов. Если ваш основной сквад поврежден (на иконке появились отрицательные цифры), то выгоднее не заказывать новых базовых роботов, а провести ремонт. Техникам можно приказать следовать за любым подразделением (включая авиационный) и ремонтировать его. Особенно это эффективно во время атаки специальными юнитами Возвратников. Вражеская оборона «отвлекается» на отстрел атакующей Скверны, которую выпускают последние, и меньше стреляет по Техникам. Однако эти полезные юниты не могут восстанавливать Прорабов и Бригадиров. Последние ремонтируются сами во Фрейме.



Подгоняемый инструкциями коллег из «К-Д Лаб» я умудрился обогнать своего врага более чем вдвое. У меня больше расчищенной территории, а значит будет больше энергии. Его участь уже решена.

РАЗУМКИН МИХАИЛ/RAZUM@GAMELAND.RU/ МАРИНА ГУСЕВА /PR «К-Д ЛАБ»/



Я немного отстаю от графика, зато из этих очаровательных поблескивающих шариков скоро появятся пять новехоньких «Лимо». Останется построить Командный центр, настрогать Техников и можно идти на штурм.

Технологии

Дерево технологий построено так, что для каждого типа вооружений – ракетные, лазерные, бомбовые, летные войска и так далее – есть доминирующий род базовых роботов. Поэтому выбор начальных заводов зависит от дальнейшей стратегии действий. Если есть желание сначала развивать лазерные или летные технологии, то потребуется много Офицеров. Солдаты поначалу практически не нужны. В случае предпочтения бомбовых войск понадобятся техники. Для ракетных в первую очередь придется строить Солдат. В любом случае вам придется изучить «рецепты» юнитов, в той ветке, которую вы намерены развивать.

Подземные юниты

Если вы задумали напасть на базу противника роботами, которые не могут ответить на атаку противника, например, такими как Скам-Молот или Клещ, то удобно иметь в скваде хотя бы на одного Диггера или Скаммера (для этого у вас должна быть построена Подземная лаборатория). В таком случае на больших картах можно будет спрятаться от противника под землю. Вы не будете атакованы в полевых условиях и сможете перебросить свой сквад к базе врага в целости.

Фрейм

Неинсталлированный Фрейм тратит энергию, если не подключен к Ядрам. Когда энергия закончится, он начнет стремительно разрушаться. Чтобы восстановить Фрейм нужно установить его на поверхность. Когда Фрейм передвигается – он тоже тратит энергию, поэтому старайтесь не перемещать его без надобности.

Трансмиттеры

В мультиплеерной игре или в режиме «Сражения» (при количестве игроков менее четырех) используйте трансмиттеры для захвата свободных выровненных площадок.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ

Перед вами прекрасный пример использования возможностей Периметра. Бытует мнение, что, дескать, развитие событий в игре чрезвычайно медленное и про знаменитые раши можно забыть. Совместно с каделабовцами мы развеем это заблуждение.

Лимо раш

Дмитрий «Balmer» Поскряков (программист 3D Engine)

1. Инсталируем Фрейм. Вызываем 2 Бригадира и 3 Прораба. Юниты нужно производить непрерывно. Базу также предстоит постоянно расширять и ставить на свободное место Ядра.
2. Строим: Завод офицеров, Завод техников, Завод офицеров, Лазерную лабораторию первого уровня, Завод офицеров, Завод солдат, Завод техников.
3. Как только появятся соответствующие заводы, заказываем юнитов на 10 Лимо (10,120,70).
4. Через 1 мин. 50 сек. – 2 мин. должны быть построены все здания и не менее (10,50,20) юнитов.
5. Усовершенствуем Лазерную лабораторию до второго, а затем и третьего уровня.
6. Если у противника еще нет Летной лаборатории, то строим Командный центр и заказываем во второй сквад 20-40 техников для лечения Лимо.
7. Примерно через три с половиной минуты у вас должно быть не меньше 5 Лимо и 10 техников в дополнительном скваде.
8. Нападаем на противника, вынося постепенно пушки и Ядра. Не забывайте производить дополнительных юнитов. Старайтесь, чтобы противник включил поле на всех своих Ядрах (чтобы тратилось больше энергии).
9. В дальнейшем нужно планомерно уничтожать базу, концентрируясь в первую очередь на строениях с малым количеством хит поинтов и Прорабах.
10. Когда на базе останутся лишь здания с большим количеством хит поинтов, можно отойти, чтобы накопить энергию, которая активно расходуется на стрельбу танкового сквада. Далее построить подземную лабораторию, трансформироваться в Скаммеров (средний подземный робот), поднять фрейм и вынести/захватить все оставшиеся строения.

Возможные осложнения:

1. Противник начал строить подземную лабораторию. Мы строим такую же. Как только противник трансформировался в подземных юнитов, быстро строим подземные пушки.
2. По каким-то причинам противник начал раннюю атаку. Мы строим лазерные пушки и стараемся заманить сквад противника в радиус их досягаемости.
3. У врага появилась летная лаборатория. Мы тоже строим летную. Теперь наш танковый сквад (Лимо не могут стрелять по воздушным целям) способен превращаться в летающих юнитов по имени Егерь. Из 10 Лимо (1,12,7) получается 30 Егерей (0,4,0). Это мощное оружие, которое при должной сноровке позволит перебить летающих юнитов противника.

Все! Поздравляю вас, курс начинающего легата окончен. Технологическое дерево вы сможете найти на постере, прилагающемся к журналу. А подробные характеристики юнитов и строений можно узнать из всплывающих подсказок в режиме «пауза», или открыв соответствующий файл на диске с игрой.



Печальный финал моего оппонента был определен еще задолго до моего наступления. Танковый сквад крушит Ядра, оставляя оборону врага без энергии. А в спину бьют восстанавливающие лучи Техников…


Братья Пилоты
Обратная сторона Земли
о.ТАСМАНИЯ
ФИРМА «1С»
PiPE

ПЕТР ГОЛОВИН /PETR@GAMELAND.RU/

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Представляем вашему вниманию полное прохождение одной из лучших пошаговых стратегий – «Операция Silent Storm: Часовые». Данный материал будет полезен как тем, кто уже знаком с проектом, так и новичкам, впервые отправляющимся в опасное путешествие по миру игры.

ВВОДНАЯ МИССИЯ

Итак, вы очнулись в запертом помещении наедине с неким субъектом, пытающимся привести вас в сознание. Проверив, все ли на месте, разберитесь с охраной. Первое задание «выбраться наружу» настораживает своей простотой. Не забудьте подобрать наган охранника, он лежит прямо под ногами.

Делая вид, что вы хотите подняться по лестнице, пропускайте Бориса вперед. Топор в руках друга-мясника должен сослужить неплохую службу. Разобравшись с двумя охранниками, двигайтесь дальше. Подберите отмычку и откройте дверь, ведущую в подвал. В ящике лежит новенький MP-40. С его помощью вы легко расправитесь с оставшимся (если он будет жив после встречи с Борисом) злодеем с пистолетом. Однако впереди вас ждет еще один. Он робко прячется в сарае около бочки с бензином. Этим, кстати, можно воспользоваться. Киньте туда гранату или попытайтесь попасть в бочку из огнестрельного оружия. Собирайте все, что вывалилось из врагов, и если подстрелили Бориса, не забудьте прихватить его топорик (очень полезная вещь). Как только вы заберете письмо, последуют дальнейшие указания, куда идти, чтобы завершить эту миссию.

МИССИЯ ВТОРАЯ. ПРОВЕРКА

Тихий швейцарский городок, уютное питейное заведение. После того как вы просмотрите ролик о получении героями секретного пакета, управление персонажем перейдет к вам. Пока над головой противника висит иконка с сигаретой, солдат находится в полной уверенности, что ему ничего не угрожает. А значит, можно воспользоваться дубинкой, чтобы обезвредить супостата. Подобрав пистолет, продвигайтесь к двери на кухню. Спускайтесь по лестнице в подвал и берите из ящика две легкие гранаты, после чего можно покидать миссию. Но если вы хотите разобраться с оставшимися врагами, не отказывайте себе в удовольствии. Снаружи осталось как минимум десять вооруженных солдат.

МИССИЯ ТРЕТЬЯ. СПАСЕНИЕ РЯДОВОГО

После начала миссии вас сразу засекут враги. Придется отходить и скрываться за домом. Используйте способность прятаться и путь для отступления, обозначенный на рисунке.

Войдя через окно, вы встретите нескольких противников. Первый находится прямо за окном, следующий – на лестнице на втором этаже и третий – за дверью. После того как вы их обезвредите, освободите плененного собрата. Далее у вас есть выбор. Можно вырезать всех, кто остался на уровне, или просто тихо смыться. Кстати, союзники покинут вас после миссии, но предметы, которое они вынесут из локации, вы сможете найти на базе – в своем шкафчике, около продавца оружия.

База

Перед вами первый раз встает вопрос: какую из четырех миссий выбрать для дальнейшего прохождения? Рекомендуем для начала спасти ученого. Этот этап можно пройти без единого выстрела. А денег за него дадут не так уж мало.

МИССИЯ «УЧЕНЫЙ»

Вам необходимо вывести из разрушенного города прячущегося на чердаке ученого. Для этого сразу уходите в режим «хищника», позволяющий становиться невидимым, и бегите вперед по указанному на скриншоте маршруту, не обращая ни на кого внимания.

Прыгайте на второй этаж. Там вас ждет впавший в панику человек в штатском. Дальше все будет довольно легко. Включите невидимость и, не сдвигаясь с места, дождитесь момента, когда загорится кнопка выхода с уровня. Миссия пройдена. Конечно, для получения опыта и денег вы можете уничтожить всех врагов на уровне. Но этого лучше не делать. Впереди их будет много.

База

Тут необходимо немного передохнуть и постараться продать все ненужные предметы. На полученные деньги наймите стрелка Тадаша. Как известно, один снайпер хорошо, а два лучше.

МИССИЯ «АРХИВ ПЕНЕМЮНДЕ»

Суть задания состоит в том, чтобы убить всех врагов в подземелье. Миссия происходит в закрытом пространстве, поэтому вам даже не придется задумываться о том, куда и зачем идти. Старайтесь держаться подальше от противника, устраивая дуэли-перестрелки. Все деревянные перекрытия на уровне можно сломать. Это помогает завершить миссию с максимальной для себя выгодой.

На рисунке есть небольшая пометка «!». Она означает, что в этом месте нужно быть предельно внимательным и не упустить ни одного из террористов, за убийство каждого из них вы получите дополнительные бонусы.

МИССИЯ «ЧУЖОЙ ИНФОРМАТОР»

Выполняя это задание, вы должны сначала не дать уйти информатору, а потом вырезать всех противников, оставшихся на уровне. Для начала необходимо всем отрядом подкрасться к мес-







ту встречи шпионов и предателей. Два снайпера не оставят злодеям шансов уйти далеко. Теперь можно просто покинуть зону или начать железной рукой давить террористов. Наибольшее скопление этих субъектов – в развалинах. Именно оттуда они и будут пытаться вас подстрелить.

База

Подлечитесь и вложите остатки денег в тренировку своих бойцов. Для следующей миссии очень важно иметь в отряде инженеров или просто вояк с высоким уровнем познаний в техническом деле. Для успешного прохождения этапа необходимо купить по одному щупу на каждого бойца.

МИССИЯ «ТЕРРОРИСТИЧЕСКИЙ АКТ»

Итак, вам предстоит выполнить непростую задачу по спасению мира, предотвратив подрыв здания, в котором проходит совещание ООН.

Канализация Лондона плавно переходит в подвалы. На скриншоте показан примерный путь следования по коридору, галочками помечены места скопления противников. Обратите внимание на двойную галочку. Здесь засели самые хитрые ребята. Они находятся в режиме скрытности и очень не любят из него выходить. Во крайней мере, пока не зайдут к вам в тыл и не дадут очередь по отряду. Крестиком обозначен закрытый сундучок, в котором лежит ружье и пистолет, стреляющие транквилизатором. Это очень полезное оружие «вырубает» противников с первого выстрела.

Поднявшись по лестнице, вы увидите, как террористы бегут к точкам, в которых они собираются установить бомбы. Забудьте про осторожность. Чем меньше подрывников останется в живых после первого хода, тем больше у вас шансов их победить и успеть разминировать здание. И помните, что сапер ошибается только один раз.

МИССИЯ «ГРАНИЦА»

Проще всего пройти эту миссию, заплатив в самом начале пограничникам. В этом случае вы окажетесь в тылу нападающих на блокпост террористов. Противников лучше расстреливать издалека. Единственная трудность заключается в том, что на этапе есть один снайпер, использующий режим скрытности. Когда с нападающими будет покончено, вы узнаете, что минуты вашей жизни сочтены, потому что к врагам скоро подойдет подкрепление. Занимайте позицию примерно в середине моста (как показано на рисунке) и ждите.



На вас выйдет хорошо вооруженная группа русских бандитов, которая при всем желании не может стрелять так же метко и далеко, как ваши натренированные снайперы. В общем, потренируйте своих бойцов в «тире». Главное не зацепите главаря, он еще пригодится на допросе.



МИССИЯ «АВТОРИТЕТ»

С самого начала миссии вы находитесь в окружении агрессивно настроенных бандитов, подручных Копченого. Видимо, вас они боятся гораздо меньше, чем своего босса, потому и лезут на вооруженных солдат с настойчивостью фанатиков.

Отбившись от назойливых камикадзе с топориками и саперными лопатками, идите в сторону избушки. Но старайтесь зайти как можно дальше, потому как в домике вас встретят хорошо вооруженные соратники Копченого. Вам предстоит сделать так, чтобы все бандиты, кроме самого Копченого, погибли, и тогда вы сможете поговорить с ним наедине.

МИССИЯ «ПРОДАЖНЫЙ ЧИНОВНИК»

Эта миссия рассчитана на прохождение сильным скаутом. Хотя можно пройти кем угодно, главное, чтобы умение «Скрытность» было прокачено и боец был вооружен хорошей пушкой с глушителем. Идите тихо, опасайтесь патрулей и не выходите из режима невидимости.

МИССИЯ «ПРЕДАТЕЛЬСТВО»

Посмотрев ролик о перестрелке между часовыми и террористами, начинайте продвигаться на подмогу к своим. Как только перестрелка прекратится, не спешите разговаривать с Борисом. Вам предстоит столкнуться с панцеркляйнами (ПК), поэтому необходимо сменить оружие на более мощное, например, заменить патрон в базуке на бронебойный. После разговора с Борисом, вы окажитесь в опасной ситуации – на вас будут двигаться пять ПК. Сперва разберитесь с теми двумя, которые высадятся из машины на расстоянии выстрела. ПК, находящийся у грузовика, чаще всего использует миномет, и к нему лучше сначала не приближаться. Так или иначе, вы можете не опасаться тех трех ПК, которые идут с тыла. Им до вас еще далеко. Пока противник убивает оставшихся в живых «часовых», управляемых AI, спокойно расстреливайте жестянки противника из гранатомета и лучевого оружия. С тяжелым вооружением лучше всего залезть на крышу и вести огонь сверху. После уничтожения вражеских ПК вы можете починить их и забраться в уютные кабины.

МИССИЯ «ОБОРОНА БАЗЫ»

Вначале расставьте своих бойцов. Солдата лучше посадить за самую большую пушку. ПК можете послать на передовую, расположив их в центре. Снайперам лучше остаться по краям, чтобы они простреливали все поле боя.

Тактика сражения довольна проста. Пока вражеские ПК далеко, снайперы отстреливают пехоту, гренадер и солдат сидят без дела, а инженер тратит обойму за обоймой, пугая противника. Как только молодчики «Молота Тора» на своих жестянках подползут на расстояние выстрела из гранатомета или миномета ПК, переключайтесь всей командой на одну из жестянок. После того как все террористы погибнут, не спешите праздновать победу. Это только первая волна, вскоре появится и вторая. Сложность заключается в том, что во второй колонне есть модифицированные ПК. Обратите внимание, что при уничтожении «молотовского» ПК происходит самоликвидация его корпуса.

ПЕТР ГОЛОВИН /PETR@GAMELAND.RU/

МИССИЯ «СХРОН»

Пришла пора окунуться в дурманящий жар Востока. Расставьте всех своих бойцов следующим образом. Один ПК оставьте прямо перед лестницей на входе в развалины, другой – у фонтана. Двух снайперов лучше всего расположить позади ПК. Солдата же отправьте в тайник, вход в который закрыт деревянными досками.

Как только он окажется в тайнике, на карте появятся три группы. Две будут атаковать вас с боков, а одна, усиленная различными ПК, пойдет в лоб.

Тактика, как и в предыдущий раз, довольно проста. Отстреливайте все, что движется на вас. Сначала уничтожьте ближних солдат, а потом принимайтесь за тех, которые плетутся позади ПК. Для отражения нападений с тыла оставьте своего гренадера в ПК, набитом гранатами. Как только услышите или увидите приближающегося противника, кидайте в него «взрывной подарочек».



МИССИЯ «ТРАНСПОРТНАЯ КАМПАНИЯ»

Первое, что необходимо сделать, – закинуть за ближайший бетонный забор большую ПК-гранату. Шорохи и шум ползающих там террористов не раз убедят вас в правильности этого поступка. Затем выводите на боевые позиции весь отряд и начинайте планомерно отстреливать все, что двигается в вашем направлении. Будьте внимательны! Если стоять слишком близко к углу, из-за которого может выскочить террорист с гранатой, последний обязательно устроит вам полеты наяву. Рекомендуется выставлять бойцов так, чтобы никто не мог подойти к ним с тыла незаметно.

ФИНАЛЬНАЯ МИССИЯ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ПУСТЫНЯ

Идя в лоб на превосходящего в численности противника, не спешите кидаться в бой. Забирайтесь на ближайшую возвышенность и, обозревая всю пустыню, потихоньку начинайте отстрел вражеской техники и пехоты. В песках пустыни, как ни странно, легко спрятаться, так что не удивляйтесь, когда из-за ближайшей пальмы вдруг появится мерзавец с АК47. В этой миссии есть террористическая модификация ПК, которая имеет режим скрытности. Так что, кроме пехоты будьте готовы встретить притаившегося панцера, готового разрядить в вас пару обойм.

ФИНАЛЬНАЯ МИССИЯ. ЧАСТЬ ВТОРАЯ. БУНКЕР

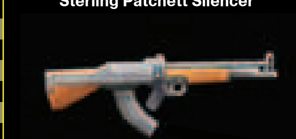
В бункере, в который вы ворветесь, вам предстоит короткая прогулка по узким коридорам, кишащими хорошо вооруженными террористами. Будьте внимательны при стрельбе из пушки с разрывными патронами: в закрытом помещении она может быть очень опасна. Дойдя до двери с красным молотком, не спешите ее открывать. Впереди вас ждут самые сильные козыри врага. Почините ПК, перезарядите лучевое оружие. Вообще к этому моменту у вас должно быть уже три бойца с лучевым пушками. Готовы? Тогда вперед. Три ангара с мощными роботами, почти непробиваемая броня, сильные пушки, выносящие ваш ПК с пары выстрелов... В общем, не жизнь, а сказка, правда, жестокая. Как их убить?! Сконцентрируйтесь на одном противнике. С помощью всей команды его можно уничтожить за три хода. После ликвидации роботизированной троицы неожиданно выскакивает четвертый ПК. Когда вы истребите все четыре прототипа R2D2, вам останется лишь подняться по лестнице к заветной двери и открыть ее... ЗАНАВЕС!!! ■

ОРУЖИЕ

Название оружия	Используемые патроны	Проникновение	Минимальный урон	Максимальный урон	Надежность
AK47	7.62x39R USSR	40	37	49	2000
Bazooka M20		26	120	155	1400
Bazooka M20	Red	96	120	155	1400
Browning HP	.38 Parabellum JHP	2	30	40	2000
Browning HP	.38 Parabellum	15	26	34	2000
Colt Detective Special .38 S&W	.38 Parabellum JHP	1	9	20	1800
Colt Detective Special .38 S&W	.38 Parabellum	9	8	18	1800
FG42 Scoped	7.92x57 Mauser	48	29	47	1600
Johnson Light Gun	7.62 Garand	26	35	55	1600
M1941 Johnson Rifle	7.62 Springfield	35	47	61	1400
M1941 Johnson Rifle Scoped	7.62 Springfield	35	47	61	1400
CZ m20	.38 Parabellum JHP	2	30	45	1600
CZ m20	.38 Parabellum	16	26	39	1600
SKS45	7.62x39R USSR	40	45	58	1600
SKS45 Scoped	7.62x39R USSR	40	45	58	1600
Sterling Patchett	.38 Parabellum	15	28	38	1800
Sterling Patchett	.38 Parabellum JHP	2	32	44	1800
Sterling Patchett Para	.38 Parabellum	15	26	38	1400
Sterling Patchett Para	.38 Parabellum JHP	2	30	44	1400
Sterling Patchett Silencer	.38 Parabellum	15	25	38	1700
Sterling Patchett Silencer	.38 Parabellum JHP	2	28	44	1700
TKB408	7.62x39R USSR	40	36	50	1400
Volksgewehr45	7.92x33 Mauser	31	27	41	1100
Volksgewehr45	7.92x33 Mauser JHP	3	30	45	1100


Sterling Patchett Para

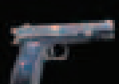

Sterling Patchett Silencer


TKB408

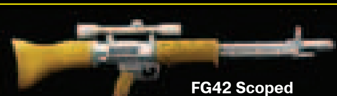

Volksgewehr45


AK47


Colt Detective Special .38 S&W

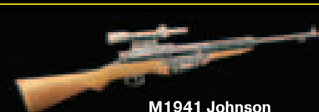

Browning HP


Bazooka M20


FG42 Scoped


M1941 Johnson Rifle


Johnson Light Gun


M1941 Johnson Rifle Scoped


SKS45


CZ m20


SKS45 Scoped

нашел не все секреты?



ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- 128 полос исчерпывающей информации об играх
- Более 1500 чит-кодов
- CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений
- Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами
- Прикольная наклейка с кодами



LITE-ON ПИШЕТ НА ДВУХ СЛОЯХ



Компания «АЛИОН», крупный российский дистрибьютор компьютерной периферии, объявила о начале поставок на розничный рынок нового DVD-рекордера Lite-On SOHW-832S, работающего с двухслойными DVD-дисками. Полезность этой функции очевидна: Lite-On SOHW-832S позволяет записывать до 8,5 Гбайт на диск, что в два раза превосходит возможности стандартного DVD+R. Скорость прожига составляет 8х для неперезаписываемых дисков, что на сегодня является максимумом. При этом розничная цена новинки будет на уровне $170. ■



NCQ ЛУЧШЕ 10000 ОБОРОТОВ?

Компания Seagate провела публичную демонстрацию возможностей дискового накопителя с поддержкой технологии NCQ (Native Command Queuing). Она представляет собой набор команд, которые существенно оптимизируют передачу данных через интерфейс Serial ATA. В качестве конкурента выступал винчестер Serial ATA, но со скоростью 10000 об/мин (решение от Seagate работает на 7200 об/мин). Название конкурента не оглашается, но не трудно догадаться, что это единственный в мире 10000 об/мин SATA накопитель – WD Raptor. По результатам чтения/записи 4-гигабайтного файла, жесткий диск Seagate Barracuda 7200.7 практически не уступал оппоненту, и даже в некоторых тестах превзошел его. Нельзя однозначно утверждать, что NCQ предпочтительнее более быстрого диска во всех пользовательских приложениях, но то что это перспективная технология сомнению не подлежит. ■



MSI НЕ ОТСТАЕТ ОТ ПРОГРЕССА

В прошлых номерах мы писали о новой линейке графических плат nVidia GeForce 6, а теперь познакомим вас с наиболее интересными и доступными на российском рынке моделями. Одной из них в скором времени станет MSI NX6800 Ultra. Новинка не имеет серьезных технических отличий от образца, выпущенного самой компанией nVidia, разве что цвет текстолита будет кислотно-зеленым. Система охлаждения останется стандартной: кулер и полуовальный теплоотводный канал. Из интересного программного обеспечения будет предложена новая версия MSI Media Center Deluxe 2, упрощающая управление основными мультимедийными функциями ПК и помогающая использовать потенциал мощной платы на все 100%. Как упоминалось выше, это будет одна из самых доступных карт – как по цене, так и по наличию в магазинах. ■

ИХ БЫЛО ДВОЕ

Вы думаете, что две колонки – признак простенького офисного компьютера, а роль их заключается в более-менее сносном озвучивании Windows? Вы ошибаетесь: новейшая мультимедийная система JBL Duet обеспечивает достойное двухканальное качество звучания музыки и игр. В колонках применена фирменная технология преобразования TSR, которая гарантирует правильное воспроизведение низких частот. Магниты, являющиеся основой акустики, выполнены из неодимовых материалов, повышающих мощность и чувствительность системы. Колонки довольно компактны (185x125x100 мм), что позволяет их установить даже на небольшом рабочем столе. Словом, это хорошее экономичное решение, которое рассчитано именно на работу с двумя каналами – но не больше. ■

SAMSUNG ПОДГОТОВИЛАСЬ К ЛЕТНЕМУ СЕЗОНУ



Пожалуй, из всех основных производителей компьютерного оборудования компания Samsung порадовала пользователей наибольшим количеством новинок. Недавно ею было анонсировано несколько моделей ноутбуков, среди которых – X15-Plus, относящийся к классу сверхмобильных компьютеров, производительный X30 с экраном диагональю 15,4 дюйма, а также настоящий мультимедийный центр M30 на базе процессора Pentium 4M с тактовой частотой до 3,2 ГГц. Точная розничная цена на момент составления обзора неизвестна, но ко времени появления журнала в продаже модели должны уже лежать на полках магазинов. ■



45-СКОРОСТНОЙ ГИГАБАЙТ

Фирма Transcend, выпускающая огромное количество различной памяти, анонсировала гигабайтную карту стандарта Secure Digital (SD-Card), которая поддерживает скоростную формулу 45X. По данным производителя, новинка позволяет считывать информацию со скоростью 7.7 Мбайт/сек и записывать на 6.8 Мбайт/сек. Основным сектором применения компания видит рынок профессиональной цифровой фототехники, где действительно востребована столь большая скорость передачи данных, хотя редкий пользователь КПК или саб-ноутбука откажется от качественной, надежной и в то же время емкой флеш-карты.. ■





ATI НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Как и ожидалось, ATI выпустила достойного конкурента недавно анонсированному nVidia GeForce 6 Ultra. Новинка носит название Radeon X800 и первоначально будет доступна в трех вариантах: X800 XT, X800 PRO и X800 SE. Традиционно под индексом XT будет предлагаться наиболее производительная версия: тактовая частота чипа составит 520 МГц, а памяти GDDR-3 – 1120 МГц. Модель PRO будет чуть менее скоростной: 475 МГц чип и 900 МГц память. Точные характеристики X800 SE пока неизвестны, но, скорее всего, на нем будет установлена память устаревающего стандарта DDR-1, что соответствующим образом повлияет на итоговую производительность. На прилагаемой фотографии представлена одна из первых плат на основе нового чипа – Sapphire Radeon X800 Pro. В следующих номерах мы познакомим вас с наиболее интересными и распространенными моделями плат Radeon X800. ■

CREATIVE СОВЕРШЕНСТВУЕТ MUVO2



Довольно необычного вида «апгрейд» выпустила компания Creative для известной модели mp3-плеера MuVo2. Достаточно приобрести дополнительный пульт управления, и вашем плеере появятся функции FM-радиоприемника и цифрового диктофона. Ориентировочная розничная цена этого устройства составляет $80, а его появление в продаже ожидается в самое ближайшее время. Пульт позволяет запрограммировать до 32 станций, а также записывать передачи и песни непосредственно во встроенную флеш-память. В целом, управление всеми функциями плеера станет намного проще, так как пульт, оснащенный синей подсветкой для удобства пользования в темноте, находится всегда под рукой. ■

МИНИ-ТЕСТ

THRUSTMASTER ADVANCE DVD WIRELESS GAMEPAD

МИХАИЛ РАЗУМКИН RAZUM@GAMELAND.RU

Рано или поздно с проблемой поиска нового контроллера сталкивается практически любой геймер, проводящий за приставкой более 10 часов в неделю. Причины могут быть разные: просто покупка пары, банальная поломка или желание избавиться от проводов, так или иначе нам приходится начать поиск удобного аксессуара, отвечающего нашим требованиям. Чуть меньше года назад я уже представлял вам не очень практичные, зато дешевые джойпады от Pelican Acc., затем были великолепные в использовании, но немного массивные продукты Logitech, невероятно стильный и имеющий некоторые проблемы с коннектом Air Style от Fountech. Сегодня я хочу представить вам весьма неоднозначную линейку аналогичной продукции от Thrustmaster.

Редакция благодарит компанию «Алион» (т. 727-18-18) за предоставленное для тестирования оборудование.



Эта компания давно зарекомендовала себя на рынке игровых манипуляторов для всех платформ, но мы рассмотрим только четыре джойпада для PS 2. Самым дорогим и одновременно продвинутым из этой четверки является Advance DVD Wireless Gamepad. А поскольку он включает в себя практически все мыслимые для этой категории товаров возможности, то о нем рассказ будет значительно подробнее.

THRUSTMASTER ADVANCE DVD WIRELESS GAMEPAD

Плюсы
+ нет соединительных проводов;
+ великолепная связь;
+ возможность подключить до 4-х устройств к одному приемнику;
+ мягкие, чувствительные кнопки;
+ круглая крестовина курсора;
+ возможность программирования всех шифтов;
+ два дополнительных режима работы;
+ работа от аккумуляторов;
+ DVD разметка;

Минусы
– отсутствие какой-либо нормальной инструкции;
– других серьезных минусов обнаружить не удалось.

Несмотря на довольно стандартный дизайн (Advance DVD Wireless Gamepad практически идентичен по форме классическому Dual Shock 2 от Sony), геймпад сразу подкупает качеством исполнения всех своих составляющих. Пластик корпуса имеет матовую, бархатистую на ощупь поверхность, отчего его приятно и удобно держать в руках. Все кнопки хорошо закреплены, имеют мягкий ход и не болтаются при нажатии. Приставку «DVD» в названии геймпад получил за специальную разметку, сопровождающую каждую из кнопок. И если при управлении просмотром DVD-фильма с помощью Dual Shock сложно вспомнить, какая кнопка отвечает за нужную функцию, то с Advance DVD Wireless Gamepad работать намного удобнее. Все что можно нажать, снабжено соответствующей символикой – просто и доступно.

Это беспроводной геймпад, а потому для его работы требуются две аккумуляторные батареи форм-фактора AAA, причем в комплект входит еще и сетевой адаптер, подключаемый непосредственно к контроллеру. Емкость у элементов небольшая, но их использовать без подзарядки можно гораздо дольше, если после игры выключать устройство. Быстрая разрядка батарей, возможно, связана еще и с мощным сигналом, излучаемым геймпадом. Ни у него, ни у приемного устройства, вставляемого в порт джойстика, нет выступающей антенны, но лагов за весь длительный период испытаний обнаружить не удалось. Тестировали мы его очень жестко на нашем любимом Soul Calibur 2, так что времени у геймпада на запаздывание просто не было (чего не скажешь о его младшем собрате DVD Wireless Gamepad). Но не только быстрота реакции делает его хорошим выбором для любителей файтингов. В дополнение к круглой крестовине, позволяющей выполнять полукруги, все четыре шифта геймпада можно запрограммировать под любую 15-кнопочную комбинацию. Для этого достаточно лишь нажать кнопку program, затем нужный шифт, далее набрать комбинацию и снова program. Все самые сложные и ранее недоступные удары теперь будут выполняться одним нажатием. Однако временные интервалы между нажатиями выставлять нельзя...

Есть у Advance DVD Wireless Gamepad и еще одно преимущество – два дополнительных режима работы: turbo и slow. Первый позволяет включить так называемый autofire на любой из кнопок, что особенно полезно в side scrolling



Система Триггеров позволяет подключить к одному приемнику до 4-х геймпадов.



Все кнопки имеют значки для облегчения управления простмотром DVD-фильмов.

shooter'ах. Не менее удобно применять этот прием и в light gun shooter'ах, если в добавок к стрельбе автоматизировать и перезарядку. В результате вы получаете эдакий автомат с бесконечным боезапасом. Играть, конечно, не очень интересно, зато помогает пройти злых боссов. А вот со slow мне разобраться так и не удалось, «замедлялка» отказывалась работать корректно и выкидывала все игры на паузу...

Понимаю, что я начинаю походить на ведущего из телемагазина, но этот геймпад действительно имеет массу возможностей и почти лишен недостатков. Так вот если вы купите сразу четыре джойстика... нет скидку вы не получите, зато без проблем сможете подключить их к приставке. Выставить разные каналы позволяют четыре триггера, расположенные как на геймпаде, так и на приемнике. Комбинации триггеров расписаны на прилагающейся брошюре, жаль только что ей и ограничивается все руководство, а способы установки автоматической стрельбы и программирования кнопок мне пришлось разыскивать по всей Сети. Больше недостатков у Thrustmaster Advance DVD Wireless Gamepad нет! Это практически идеальный беспроводной геймпад: легкий, удобный, многофункциональный, качественно сделанный. Он по праву заслужил знак «Выбор редакции СИ». Не пропустите.

ВЫВОДЫ

Наконец кому-то удалось потеснить продукцию Logitech. И если руль Thrustmaster Ferrari Enzo все же уступил великолепному Logitech Driving Force, то Thrustmaster Advance DVD Wireless Gamepad однозначно утвердил свое лидерство. Это лучший контроллер, который прошел через наши руки. Однако тест новой линейки контролеров от Logitech не за горами, возможно ей удастся восстановить утерянные позиции...

THRUSTMASTER DVD WIRELESS GAMEPAD

Плюсы
+ он беспроводной, да еще и работает;

Минусы
– это один сплошной минус.

Не могу найти слов, чтобы хоть как-то описать это устройство. Больше всего DVD Wireless Gamepad походит на первую попытку создать беспроводной манипулятор, которая состоялась еще во времена царствования первой PlayStation. Эту догадку подтверждает и наличие архаического режима NegCon, соответствующего древнему контроллеру от Namco. Как этому чуду техники с торчащими антеннами из скрученных проводов удалось дожить до наших дней, да еще и получить DVD-разметку на корпус – для меня остается загадкой. Кому может предназначаться этот продукт, я тоже не понимаю. Вот его отличительные черты: торчащая антенна, четыре батарейки AAA для работы, ужасный пластик, плохо нажимаемые кнопки (цепляющиеся за края отверстий), болтающиеся шифты и постоянные лаги, продолжительностью вплоть до секунды!



THRUSTMASTER ANALOG GAMEPAD BLACK И SCUDERIA GAMEPAD

Плюсы
+ наличие режимов turbo и slow;
+ круговая крестовина курсора;
+ фирменная раскраска под Ferrari у Scuderia Gamepad;

Минусы
– жестковатые кнопки;
– проводное подключение;
– острые края шифтовых отверстий у Scuderia Gamepad.

Два последних геймпада в рассматриваемой сегодня линейке конструкционно являются близнецами. Это классические проводные контроллеры, по форме



близкие к Dual Shock 2, но снабженные уже описанными режимами turbo и slow. Все управляющие элементы заметно жестковаты при нажатии, что не всегда удобно. Различается и пластик корпусов: матовый у Analog Gamepad Black и глянцевый у Scuderia Gamepad. Вся разница между устройствами прекрасно видна на сопровождающей материал фотографии. Да, Thrustmaster вновь воспользовался лицензией от Ferrari и раскрасил один из геймпадов в яркие цвета знаменитого автомобильного дома. Сложно сказать, как сделать выбор между ними и тем же Dual Shock, хотя цена подкупает. Если функция autofire для вас актуальна, то сомневаться не стоит. Scuderia Gamepad же может послужить ярким, неожиданным подарком для вашего приятеля, причем вне зависимости от того, есть у него приставка или нет...

ТЕСТ ВИДЕОКАРТ КЛАССА HI-END

ВИДЕОПЛАТЫ – ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям **3logic** (т. 737-61-09), **Пирит** (т. 974-32-10).

Готовьте компьютер заранее, чтобы в нужный момент он вас не подвел. Руководствуясь этим правилом, сегодня уже можно покупать мощную видеоплату, которая бы заменила вашу нынешнюю, – несмотря на то, что сегодняшние игры не поддерживают реализованные в ней технологии или используют только часть ее мощи. Зато когда выйдут такие долгожданные новинки, как DOOM III, Half-Life 2 и STALKER, вам не придется смотреть на мониторе слайд-шоу и лихорадочно рыться в Интернете и компьютерных журналах в поисках нужного устройства. Просто останется установить тот хит, который понравился больше всего.

Настоящий обзор призван помочь вам найти подходящее устройство среди плат высшего эшелона. В этом случае подходить к покупке следует делать с особой тщательностью. Еще бы – выбирая лучшее из лучшего, непременно нужно выбрать первого среди равных!

ЧТО МЫ ХОТИМ ПОЛУЧИТЬ?

Естественно, высочайшую производительность. Чтобы выставить все графические настройки игры на максимум и комфортно играть без малейших задержек. Чтобы смело покупать любую существующую игру, даже не думая о ее системных требованиях. Чтобы спокойно приобрести новинку через полгода и не бояться, что вместо динамичного 3D-Action мы увидим на мониторе плавное слайд-шоу. Именно для этого покупают самую мощную видеоплату на рынке.

Описываемые адаптеры обладают огромной производительностью, которая обеспечивается последними версиями графических процессоров, большими объемами памяти, высокими тактовыми частотами работы. Платы высшего класса поддерживают максимальное количество игровых технологий (таких, как различные фильтрации, антиалиасинг и так далее) и совместимы с последними версиями OpenGL и DirectX, что позволит запустить на них любую игру, в полной мере используя возможности ее движка. Причем не только существующую сегодня, но и ту, которая выйдет завтра или послезавтра. Чтобы справиться с теплом, выделяющимся при работе этих изделий, на них ставятся мощные системы охлаждения – вентиляторы и радиаторы, применяются также и дополнительные технологии охлаждения, например, OTES или thermal tube. При этом шум от них практически не слышен. В комплект поставки входят хорошие игры и те мультимедийные продукты, которые действительно могут пригодиться домашнему пользователю, особенно если его плата оснащена гнездом Video-In, позволяющим записывать видео на компьютер.

Конечно, есть и минусы, но они напрямую не связаны с играми и производительностью в них. Огромные размеры карт мешают установке, они цепляются за кабели и шлейфы, упираются в другие устройства в системном блоке. Становится недоступен слот PCI, расположенный под портом AGP, – к сожалению, очень мало системных плат имеют продуманную конструкцию, позволяющую этого избежать. И, наконец, большинству hi-end видеокарт требуется дополнительное питание. Но разве ради высочайшей производительности в играх нельзя чем-то пожертвовать?

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Системная плата:	ABIT KD7
Процессор:	AMD AthlonXP 2400+
Память:	512 Мбайт
Жесткий диск:	Seagate Barracuda 120 Гбайт, 7200 об/мин
ОС:	Windows XP Professional SP2
Версии драйверов:	Catalyst 3.10 для плат на основе ATI Radeon, ForceWare, 52.16 для плат на NVIDIA GeForce FX

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для определения производительности испытуемых изделий, мы использовали синтетические и игровые тесты. В качестве первых выступали пакеты 3DMark 2003 (версия 340 с уменьшенными последствиями различных «заточек») и AquaMark3.

Тесты из комплекта 3DMark используют технологии различных версий DirectX, а также столь популярные в современных играх шейдеры. Результат выдается в баллах.

В тестовом пакете AquaMark3 результат также выдается в баллах, тест использует множество реальных игровых технологий. AquaMark3 нельзя однозначно назвать чисто игровым или чисто синтетическим тестом. Он построен на усложненном движке реальной игры (движок – Krass3D Engine, игра – Aquanox 2 Revelation), это делает его ближе к игровому тесту. Но в нем слишком много особенностей, которые присущи именно синтетическим тестам, а не реальным игровым движкам, и, соответственно, построенным на их основе играм.

Следующими идут тесты из реальных игр, их также два. Первая – это Halo, которая построена на DirectX 9. Результат выдается в количестве кадров в секунду (fps). И самая новая игра из нашей тестовой обоймы. Unreal Tournament 2004, в представлении уже, видимо, не нуждается, каждый успел ее хотя бы посмотреть.

В Aqua и 3DMark'е использовались настройки по умолчанию, в Halo и Unreal Tournament 2004 выставлялись максимальные настройки графики. Это означает, что все настройки из меню игры под названием Video или Graphics (например, Texture Detail, Physics Detail и так далее) ставились в положение Highest. Также включались все дополнительные эффекты: динамическое освещение, трилинейная фильтрация, дым, туман и так далее. Разрешение ставилось стандартное для семнадцатидюймовых мониторов, которые сегодня составляют основную массу изделий этого

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. Sapphire Atlantis Radeon 9800PRO 256 Мбайт Ultimate Edition
2. Sapphire Radeon 9800XT 256 Мбайт
3. ASUS A9800XT 256 Мбайт
4. Gigabyte ATI Radeon 9800PRO 256 Мбайт
5. ASUS V9570TD 256 Мбайт
6. MSI GeForce FX 5900 128 Мбайт
7. ASUS V9950 Ultra 256 Мбайт
8. Gigabyte GeForce FX 5950 Ultra 2004 GT Edition 256 Мбайт
9. ASUS V9980 Ultra 256 Мбайт

ASUS V9980 ULTRA



ЦЕНА (У.Е.): 530

★★★★★

Технические характеристики

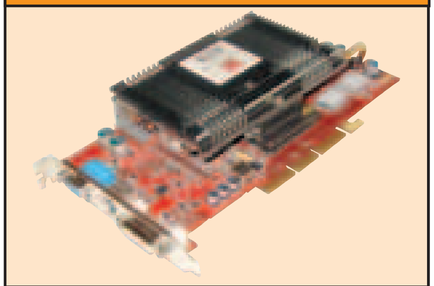
Тип ГП:	GeForce FX 5950 Ultra
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	475
Частота памяти, МГц:	950
Режим AGP 8X	
Средства охлаждения:	радиаторы и два вентилятора
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out, Video-In

ПО в комплекте (для box-версии): Black Hawk Down, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 демо-версий, ASUS DVD XP, Power Director Pro, CyberLink Media Show SE 2.0

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	4780
AquaMark3, баллы:	38300
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	64
Halo, fps:	37

SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9800PRO 256 МБАЙТ ULTIMATE EDITION



ЦЕНА (У.Е.): 480

★ ★ ★ ★ ★

Технические характеристики

Тип ГП:	Radeon 9800PRO
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	378
Частота памяти, МГц:	351
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out

ПО в комплекте (для box-версии): CyberLink PowerDirector PRO, CyberLink PowerDVD, Return to Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune II Double Helix.

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	5288
AquaMark3, баллы:	34291
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	68
Halo, fps:	33

GIGABYTE GEFORCE FX 5950 ULTRA 2004 GT EDITION 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 470

★ ★ ★ ★ ★

Технические характеристики

Тип ГП:	GeForce FX 5950 Ultra
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	475
Частота памяти, МГц:	950
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы и вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out, Video-In

ПО в комплекте (для box-версии) Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield, Arx Fatalis, Tomb Raider The Angel of Darkness, PowerDVD 5

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	4800
AquaMark3, баллы:	38200
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	63
Halo, fps:	38

SAPPHIRE RADEON 9800XT 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 510

★ ★ ★ ★

Технические характеристики

Тип ГП:	Radeon 9800XT
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	412
Частота памяти, МГц:	365
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	вентилятор и радиаторы
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out

ПО в комплекте (для box-версии): CyberLink PowerDVD, Tomb Raider The Angel of Darkness, Half-Life 2

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	5918
AquaMark3, баллы:	35223
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	68
Halo, fps:	34

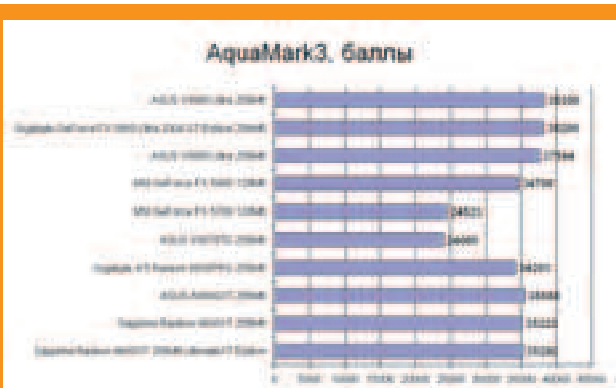
класса у пользователей – 1024x768 пикселей. Нужно же нам было нагрузить этих графических монстров по полной программе?! Помимо производительности, мы оценивали конструкцию платы (особенно размеры), систему охлаждения (есть ли вентилятор или только радиаторы, шум) и комплект поставки платы – программное обеспечение, провода, переходники. При выставлении балов учитывались все три параметра: производительность, система охлаждения, комплектация.

ASUS V9980 ULTRA

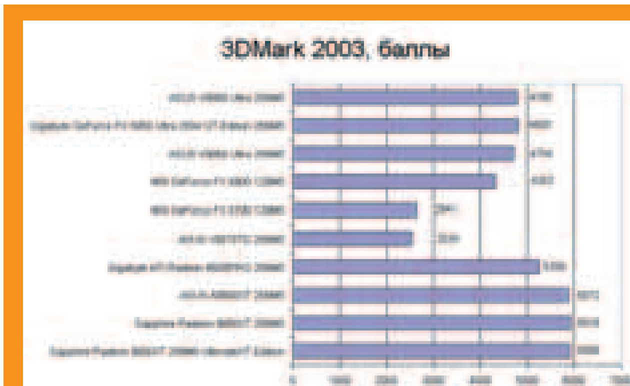
Данная разработка от компании ASUS представляет собой исключительно бескомпромиссное решение. Она построена на самом мощном графическом процессоре от компании nVidia, имеет высокие частоты работы памяти и ядра и большой объем памяти, что обеспечивает высокие результаты в тестах. Также имеется хороший запас производительности для игр будущего. Обширный набор программного обеспечения в комплекте поставки включает как мультимедийное, так и игровое ПО. Если вы имеете ярко выраженные творческие наклонности, то вам пригодится гнездо Video-In, с помощью которого легко основать свою собственную домашнюю видеостудию. Минусами платы являются ее размеры, которые делают абсолютно невозможным использование слота PCI, расположенного под гнездом AGP, а также могут создать проблемы при установке в небольшие системные блоки.

SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9800PRO 256 МБАЙТ ULTIMATE EDITION

При первом же взгляде на эту плату обращает на себя внимание ее система охлаждения, построенная по технологии thermal tube, то есть состоящая из двух огромных радиаторов сверху и снизу на плате, соединенных медной трубкой для уравновешивания температур. Кроме того, радиаторы наклеены на все микросхемы памяти и графический чип. Полное

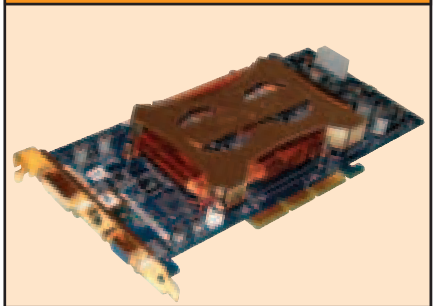


Хороший результат показывают адаптеры с высокими частотами ядра и памяти на базе nVidia.



В 3DMark 2003 ситуация немного изменилась. Теперь верх взяли платы на базе чипов от ATI.

ASUS V9950 ULTRA 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 480

★ ★ ★ ★

Технические характеристики

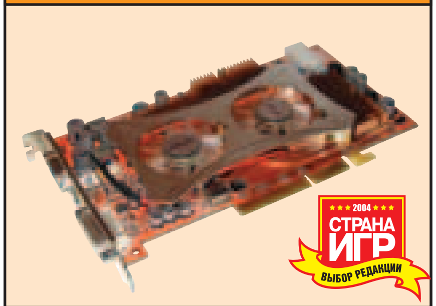
Тип ГП:	GeForce FX 5900 Ultra
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	450
Частота памяти, МГц:	850.5
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы и два вентилятора
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out

ПО в комплекте (для box-версии): Black Hawk Down, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 демо-версий, ASUS DVD XP

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	4704
AquaMark3, баллы:	37584
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	62
Halo, fps:	36

ASUS A9800XT 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 560

★ ★ ★ ★ ★

Технические характеристики

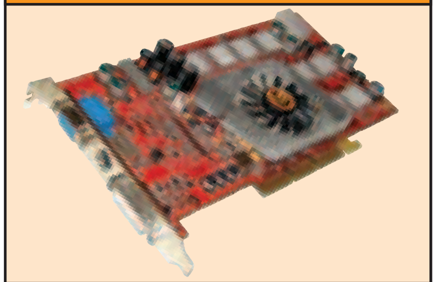
Тип ГП:	Radeon 9800XT
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	412
Частота памяти, МГц:	365
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы и два вентилятора
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out, Video-In

ПО в комплекте (для box-версии): Battle Engine Aquila, Gun Metal, Half-Life 2, 6 демо-версий игр, ASUS DVD XP, CyberLink Media Show SE 2.0, Ulead Cool 3D SE 3.0, Ulead Photo Express SE 4.0, CyberLink PowerDirector 2.55 ME

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	5872
AquaMark3, баллы:	35588
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	66
Halo, fps:	34

GIGABYTE ATI RADEON 9800PRO 256 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 440

★ ★ ★ ★

Технические характеристики

Тип ГП:	Radeon 9800PRO
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	380
Частота памяти, МГц:	351
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы и вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	OEM

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	5258
AquaMark3, баллы:	34203
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	63
Halo, fps:	34

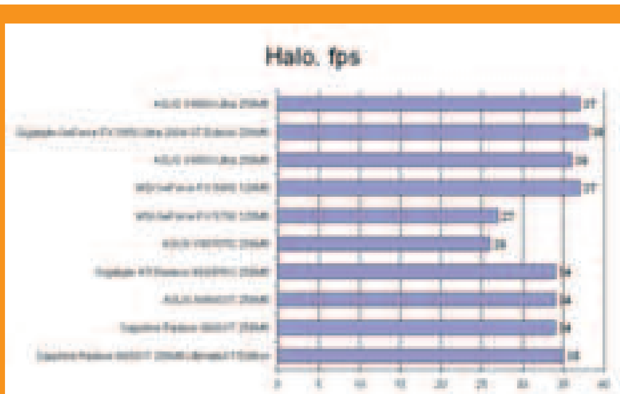
отсутствие вентиляторов делает систему бесшумной. Помимо необычной системы охлаждения, плата может похвастаться хорошей производительностью, обширным набором различных кабелей и переходников в комплекте поставки, хорошим ПО, включающим в себя, помимо всего прочего, фирменную утилиту для разгона. Недостатками являются большие размеры (из-за системы охлаждения) и необходимость дополнительного питания.

GIGABYTE GEFORCE FX 5950 ULTRA 2004 GT EDITION 256 МБАЙТ

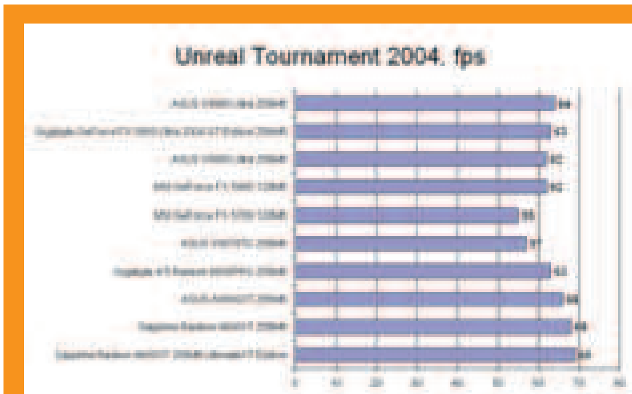
На Руси издревле почитали огромных и сильных людей. Наверное, именно такой богатырь послужил прототипом к данной видеоплате от компании Gigabyte. Она отличается поистине гигантскими размерами, PCI-слот сразу становится недоступным. Его закрывает хитрая охладительная система – вентилятор и радиатор заключены в пластиковый кожух, чтобы горячий воздух не распространялся по системному блоку. А нагреваться плате есть от чего – высокие частоты работы памяти и передового ГП от nVidia обеспечивают отличную производительность. Также в комплекте имеется отличный набор игр разных жанров, поставляемых вместе с платой, – не самых новых, но и не самых старых. Кроме того, можно заняться записью и редактированием видео, чему способствует наличие гнезда Video-In.

SAPPHIRE RADEON 9800XT 256 МБАЙТ

В данной плате применяется традиционная система охлаждения (вентилятор плюс радиатор), поэтому в вашем системном блоке она займет гораздо меньше места, нежели ultimate edition-изделие Sapphire на аналогичном ГП. Но рассматриваемая карта практически бесшумна при почти равной производительности обеих. А в тесте 3DMark 2003 именно эта плата заняла первое место в обзоре и, кроме того, показала очень хорошие резуль-

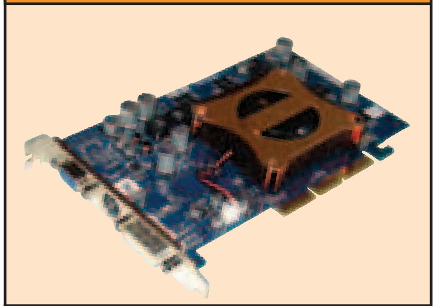


В этой игре ситуация похожа на AquaMark3.



В UT 2004 выигрывают карты на новых чипсетах от ATI.

ASUS V9570TD



ЦЕНА (У.Е.): 220

ВНЕ КОНКУРСА

Технические характеристики

Тип ГП:	GeForce FX 5700
Объем памяти, Мбайт:	256
Частота ядра, МГц:	425
Частота памяти, МГц:	501
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы и вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.5
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out

ПО в комплекте (для box-версии): Black Hawk Down, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 демо-версий, ASUS DVD XP

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	2535
AquaMark3, баллы:	24005
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	57
Halo, fps:	26

таты в других наших испытательных приложениях. Помимо стандартных недостатков плат этого сегмента (дополнительное питание, недоступность PCI-слота), немного подкачал и набор ПО. Проигрыватель, одна игра и купон на получение Half-Life 2 – это очень мало. Но, учитывая производительность платы, эти недостатки можно простить.

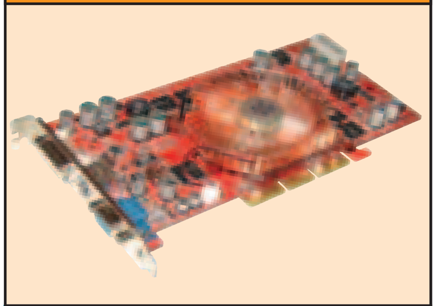
ASUS V9950 ULTRA 256 МБАЙТ

Эта плата, несомненно, любит простор – она стала единственной картой в обзоре, при установке которой пришлось вынуть винчестер, иначе она просто не помещалась в системный блок (ATX middle tower). Так что, возможно, к ней вам придется прикупить и новый системный блок. Зато сразу можно не покупать игры, а установить те, что входят в комплект поставки. А уж после того, как вы их пройдете, нужно сразу закупать самые новые хиты – мощный графический процессор, высокие частоты работы и большой объем памяти вместе дают отличную производительность. Для отвода тепла, которое будет выделяться в процессе работы платы (замечу, скоростной работы), имеются радиаторы и два вентилятора.

ASUS A9800XT 256 МБАЙТ

У этой карты есть несколько очень приятных особенностей. Первая – отличный набор мультимедийного ПО, который позволит использовать гнездо Video-In на все сто процентов: можно сразу сделать из домашнего компьютера небольшую студию для редактирования видео. Вторая – самый высокий результат теста AquaMark3 во всем обзоре. Его обеспечили самый мощный графический процессор от ATI и 256 Мбайт памяти. Частоты работы не очень высоки, но мощная и практически бесшумная система охлаждения позволит поднять их без ущерба для стабильности работы. Правда, немного недостает полноценных игр в комплекте, и плате нужно дополнительное питание, да и со слотом PCI придется расстаться, но производительность и набор мультимедийных программ это оправдывают.

MSI GEFORCE FX 5900 128 МБАЙТ



ЦЕНА (У.Е.): 390

★ ★ ★ ★

Технические характеристики

Тип ГП:	GeForce FX 5900
Объем памяти, Мбайт:	128
Частота ядра, МГц:	301
Частота памяти, МГц:	702
Режим AGP:	8X
Средства охлаждения:	радиаторы и вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out

ПО в комплекте (для box-версии): Tom Clansy's Ghost Recon, The Elder Scroll III Morrowind, Duke Nukem Manhattan Project, 7 демо-версий, MSI 3D Desktop, FarStone VirtualDrive, FarStone RestoreIT, InterVideo WinDVD Creator Plus, Supreme Foreign Language Machine, MSI Media Center Deluxe II

Результаты тестов

3DMark 2003, баллы:	4302
AquaMark3, баллы:	34700
Unreal Tournament 2004	
Demo, fps:	62
Halo, fps	37

Это интересно! Несмотря на то, что на коробке написано «Плата на основе ГП GeForceFX 5900XT», все программы определяют ее как GeForceFX 5900.

GIGABYTE ATI RADEON 9800PRO 256 МБАЙТ

Построенная не на самом мощном чипсете, тем не менее, эта плата показала хорошие результаты во всех наших тестах. Для существующих игр ее производительности, несомненно, хватит сполна, но при выставлении максимальных настроек в будущих играх, вероятно, придется столкнуться с небольшой потерей производительности. Хотя 256 Мбайт памяти не дадут вам «засохнуть». Да и разгон можно применить: на плате установлен вентилятор, а радиаторы наклеены не только на графический процессор, но и на все микросхемы памяти. К сожалению, плата очень длинная, что мешает ее установке – она цепляется за все, что только есть в системном блоке.

ASUS V9570TD

В отличие от большинства описанных в обзоре плат, которые построены на самых топовых чипсетах, рассчитанных на высшую производительность, данное изделие ASUS оснащено ГП GeForce FX 5700, основным преимуществом которого является соотношение цены и качества. Поэтому показанные ей результаты не очень высоки по сравнению с большинством других плат. Но несмотря на это она достаточно привлекательна. Видеокарта поддерживает API OpenGL 1.5, работает на высоких тактовых частотах, оснащена 256 Мбайт памяти, а также имеет небольшие размеры, позволяющие легко ее инсталлировать, и не требует дополнительного электропитания.

MSI GEFORCE FX 5900 128 МБАЙТ

Плата собрана на мощном графическом процессоре с очень высокими рабочими частотами памяти и ядра. Именно эти обстоятельства, несмотря на малый объем памяти, позволили ей достичь высоких результатов в нашем тесте. Но 128 Мбайт памяти могут в будущем перечеркнуть эти плюсы – большие текстуры будущих игр требуют значительных объемов видеоОЗУ. Так что если вы рассчитываете не только на сегодняшний день, то лучше выбрать плату, оснащенную 256 Мбайт памяти. Производительность от этого только выиграет. Также нам понравился большой набор программного обеспечения, поставляемый вместе с платой. К сожалению, плата обладает огромными размерами, что может помешать вам установить ее в свой системный блок. ■

ВЫВОДЫ

Плату от ASUS на чипсете GeForce FX 5700 мы решили поставить вне конкурса. Это чипсет среднего уровня, поэтому в производительности он уступает тем платам, которые оснащены наиболее передовыми наборами микросхем. Это плата сегодняшнего дня, которая, при достаточно мощном ПК, будет нормально «тянуть» существующие игры (правда при максимальных настройках графики, производительности вряд ли хватит для комфортной игры), на те игры, которые выйдут в будущем рассчитывать не приходиться.

Все протестированные платы оставили хорошее впечатление. Их производительности с лихвой хватит на все современные игры да еще останется на будущие. Правда, некоторые оказались настолько велики по размерам, что даже устанавливать их проблематично. Дополнительное питание требуется практически всем адаптерам.

В качестве «Лучшей покупки» в нашем обзоре выступает плата ASUS A9800XT – это производительность и огромный набор комплекта поставки, мощнейший чип от ATI и большой объем памяти. А титул «Выбор редакции» получает плата Gigabyte GeForce FX 5950 Ultra 2004 GT Edition как одна из самых производительных плат в обзоре с самыми большими частотами работы ядра и памяти.

Моменту публикации этой статьи на рынке уже появятся платы шестого поколения от nVidia и от ATI, поэтому цены на изделия из данного обзора, вероятно, снизятся.

НЕМНОГО О МАНГЕ, РУССКИХ И ВОДКЕ

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru



Подошел к своему финалу фестиваль «КомМиссия 2004». На масштабной выставке, помимо русских художников-комиксистов, были представлены авторы из Украины и Франции, Швейцарии и Бельгии. Почетным гостем фестиваля в этом году стал японский мангака Хаями Расендзин – человек, настолько увлеченный нашей страной, что даже его псевдоним означает по-японски «россиянин». Корреспондент «СИ» взяла у харизматичного художника эксклюзивное интервью для рубрики «Банзай!».

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ЕВГЕНИЯ ДАВИДЮК
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



«СИ»: Здравствуйте, Хаями-сан. Давно не виделись.

ХР: Да, я очень удивился, когда узнал, кто именно будет брать у меня интервью (*Женя познакомилась с Хаями во время своей поездки в Японию – А.К.*).

«СИ»: Так и задумывалось! Если не возражаете, перейдем сразу к воспросам. Почему вам так нравится Россия и с чего началось ваше увлечение нашей страной?

ХР: В 1985 году я прочел книгу «Охота за «Красным Октябрем», об американских и советских военных, и меня очень привлекла именно советская сторон. Это можно считать отправной точкой в моем увлечении Россией. Я заинтересовался литературой, искусством, Россией в целом.

«СИ»: Что, по-вашему, есть в России такое, чего нет в других странах?

ХР: У русских очень хороший художественный вкус. Я гулял по Москве, и меня весьма впечатлили русские здания, в Японии они не такие красивые. Японцы больше внимания уделяют деталям, а русские могут мыслить более глобально. Считаю, что у русских огромный творческий потенциал. Они не боятся рискнуть. В этом смысле японцы более консервативны.

«СИ»: Изменилось ли ваше отношение к России после приезда сюда?

ХР: Я в России впервые и после нескольких дней пребывания еще не могу выразить словами, что нового появилось в моем представлении о стране, но чувствую, что понемногу оно начинает меняться.

«СИ»: Что интересного с вами уже произошло здесь, что удивило?

ХР: Очень позабавило, что с виду магнитная карточка была прокомпостирована в троллейбусе. Я-то думал, что ее нужно вставить куда-то, а ее продырявили. В Японии такого не может произойти. Еще понравились русские лифты в подъездах, где этажи не подписаны, но никого это не удивляет, – все и так знают, какой этаж где.

«СИ»: В Японии сейчас многие увлечены Чебурашкой, группой «Тату», в аниме все чаще звучат русские песни и слова. Почему это происходит, как вы к этому относитесь?

ХР: Чебурашка, конечно же, покорил девичьи сердца потому, что это – кавай! Русская культура не так привычна и еще не прижилась, в отличие, например, от американской. Это ново и потому модно. Я считаю это хорошей тенденцией и надеюсь, что она будет развиваться.

«СИ»: А что русское вы сами любите?

ХР: Водку (смеется). Еще меня приятно поразил вкус русского пива. Честно говоря, не ожидал.

«СИ»: Вы встречались с русскими отаку. Чем они отличаются от японских?

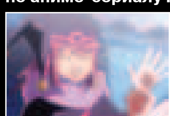
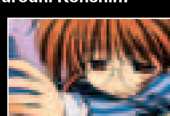
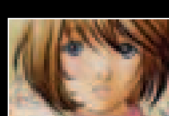
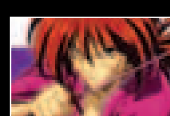
ХР: Да ничем, практически. Отаку – они везде отаку.

«СИ»: Перейдем непосредственно к вашему творчеству. Когда вы решили, что хотите стать художником?

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете вступительный ролик аниме-сериала Comic Party; трейлер аниме-сериала Kaleido Star; подборку из всех представленных на фестиваль «КомМиссия» работ в стилистике манга; фэнский клип This is Your Life по аниме-сериалу Rurouni Kenshin.

Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ ЛЕТОМ 2006 ГОДА В СВЕТ выйдет телесериал Uchuu Senkan Yamato Fukkatsuhin («Космический крейсер Ямато: Перерождение») – сиквел одного из самых известных фантастических аниме семидесятых годов прошлого века. Продюсером проекта стал ветеран индустрии Йосинори Нисидзаки.



▶ НА ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ, приуроченной к двадцатилетию Gainax, представители студии объявили о старте работ над сериалом Gunbuster 2. Пока известен только список главных героев и актеров, озвучивающих роли: это Ноно (Юкари Фукуи), Рапуку (Маая Сакамото), Тико (Миюки Саваки), Никола (Мицуо Ивата) и новый инструктор (Такуми Ямазаки).



▶ КОМПАНИЯ BANDAI объявила на E3 о планах локализовать японские игры для PS2 Cowboy Bebop и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – англоязычные версии увидят свет в октябре и ноябре, соответственно.

▶ ЗАПАДНАЯ КИНОПРЕМЬЕРА Innocence (Ghost in the Shell 2) состоится в США 17сентября. Напомним, что фильм участвует в конкурсе Каннского кинофестиваля.



ХР: В 12 лет. Чуть позже я, как и многие, кто загорелся этой идеей, осознал, что это довольно сложно, и охладел. Но уже в старшей школе, в 19 лет, вновь решил взяться за рисование.

«СИ»: У вас есть художественное образование?

ХР: Нет. Как и у доброй половины мангак. Поступить в художественный ВУЗ сложно, да и не очень рационально – освоите довольно узкую специализацию. Основам можно научиться, например, будучи ассистентом художника. Для многих именно эта работа становится школой.

«СИ»: Кто повлиял на ваше творчество?

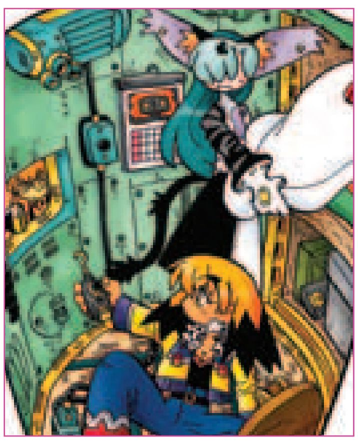
ХР: В первую очередь Румико Такахаси (манга «Ranma»). Мои первые работы были подражанием ее стилю рисунка. Другие известные личности – Лэйдзи Мацумото, Масамунэ Сиро, Хаяо Миядзаки. Также Акира Кагами, но он рано ушел из жизни, и не многие знают его. Он один из команды, работавшей над оригинальным Macross.

«СИ»: А откуда вы черпаете вдохновение?

ХР: Когда я вижу работы других художников, и они мне нравятся, то думаю: «Эх, как же я сам не додумался, вот сделаю что-нибудь получше – назло!». Проще говоря, мною движет ревность. Иногда бывает так, что увижу какой-то дурацкий фильм или прочитаю не очень хорошую книгу и решаю сделать по-своему. Вообще, я всегда ношу с собой специальную тетрадку и записываю в нее все идеи, что придут в голову. Правда, иногда я даже сам не могу понять, к чему относится та или иная заметка. Думаю: «Э-э, а что бы это могло значить?». Сюжеты, идеи – их зачастую подсказывают другие люди, мои друзья, сами о том не подозревая.

«СИ»: Чем принципиально отличается манга от комиксов других стран?

ХР: Я считаю, что сюжет в манге не так важен, как персонажи. Создайте стоящий, интересный персонаж – и он заживет своей жизнью, будет сам диктовать сюжеты и развиваться. Бывает даже так, что художник планирует смерть персонажа, а тот оказывается слишком живучим.





ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ау, DVD» разыгрывают первый диск аниме-сериала Comic Party. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июля.

Вопрос:

Как звучит название женского арт-коллектива, подарившего миру мангу X, Chobits, Card Captor Sakura, Clover, Wish, Magic Knight Rayearth и др.?

1. LAMP
2. CLAMP
3. CRAMP

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Appleseed получает Петр Новицкий из Днепропетровска: одна из «локаций» города Диптауна в книгах Сергея Лукьяненко называется «Проспект Гибсона».



Автор – Rei, Санкт-Петербург



Автор – ТАТКА, Санкт-Петербург

«СИ»: В Японии очень много мангак, и у каждого свой стиль. Почему?
ХР: Никто не хочет быть похожим на других. Конкуренция сильна, и приходится придумывать что-то новое. Манга очень разнообразна, а то, что видят любители манги из других стран, – довольно единообразно. Это, как правило, «анимешная» манга.
«СИ»: Может ли художник прожить, только рисуя мангу? Или ему приходится подрабатывать еще?
ХР: Мангаки, в основном, живут за счет своей манги. Они могут одновременно работать сразу над несколькими проектами – как своими собственными, так и в качестве чьих-то помощников. Когда подходит срок сдачи манги в типографию, приходится сидеть на энергетических напитках, а после «дедлайна» отсыпаться три дня.
«СИ»: Хаями-сан, а какая у вас мечта?
ХР: О, их у меня много. Но на данном этапе я бы хотел, чтобы кто-то сделал фигурку одного из моих персонажей. Это будет шагом к осуществлению мечты более высокого уровня.
«СИ»: Вы бы хотели, чтобы ваша манга была издана на русском языке?
ХР: Да. Вообще, когда в Японии появляются проекты, связанные с Россией, обычно вспоминают обо мне.
«СИ»: Возможно, это более осуществимо, чем кажется, – вас ведь уже пригласили на «КомМиссию». Поделитесь впечатлениями о фестивале?
ХР: Меня очень порадовало, что здесь комиксы и манга выставлены в галерее, что они расцениваются как искусство, тогда как в Японии манга – это просто манга, почитал и выбросил. Уровень русских художников меня также порадовал. Есть очень талантливые люди; видно, что у них художественное образование. Пожалуй, такие художники уже очень близки к идеалу.
«СИ»: А что бы вы могли посоветовать тем, кто хочет стать мангакой?
ХР: Во-первых, не сдаваться, набраться терпения и идти к своей цели. Во-вторых, обязательно расширять свой кругозор. Специалист в одной области, человек, который увлечен только аниме и мангой, никогда не сможет придумать ничего интересного. Узнавайте как можно больше нового, это поможет вам. Постарайтесь найти свой собственный стиль, свою изюминку, которая бы отличала вас. Это относится не только к манге, просто любому делу надо отдаваться полностью.
«СИ»: Напоследок, специально для нашего журнала – традиционный вопрос о том, какие игры вы любите.
ХР: У меня обычно нет времени играть, но мне очень нравится Ico для PlayStation 2. Кроме того, я увлекаюсь настольными играми и даже участвовал в создании некоторых военно-исторических вариантов.
«СИ»: Огромное спасибо – и дальнейших творческих успехов! ■

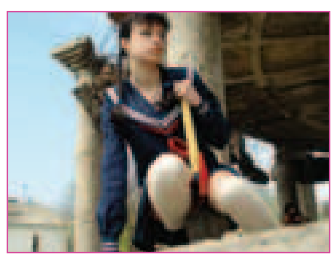
БЕЗУМНЫЕ КОШКИ В ВОРОНЕЖЕ!

Пятый всероссийский фестиваль японской анимации прошел с 29 апреля по 5 мая в г. Воронеже. Мероприятие в очередной раз доказало, что если есть в календаре российского аниме-фэндома по-настоящему грандиозное действо, то это именно воронежский слет. За шесть дней в двух кинотеатрах – суперсовременном «Спартаке» и уютном камерном «Иллюзионе» – было показано три десятка фильмов: без преувеличения, все лучшее, что снято аниматорами Японии за последние сорок лет. Причем на широком экране демонстрировались отнюдь не только кассовые блокбастеры вроде Ghost in the Shell, Jin-Roh, Patlabor 2, Tenkuu no Escaflowne и всего спектра работ Хаяо Миядзаки. В рамках фестиваля состоялась «Ночь безумных кошек» – открытая зажигательным косплейным представлением ретроспектива авторской, экспериментальной анимации (фильмы Сатоси Кона, Йоситаки Амано). Была предусмотрена даже программа специально для самых маленьких зрителей. Среди отаку разыгрывались комплекты призов от MC Entertainment, чьи представители посетили фестиваль. В свободное просмотра фильмов время, приехавшие со всей страны анимешники играли в пейнтбол, пели караоке и устраивали фотосессии, щеголяя в костюмах персонажей прямо на воронежских улицах – и везде, где они появлялись, прохожие расплывались в улыбках! ■









МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



COMIC PARTY VOL.1

Режиссер Норихико Судо, 2001

★★★★☆



Как и знаменитый псевдодокументальный фильм Otaku no Video, сериал Comic Party – полушутливый, полусерьезный, пристальный взгляд на определенный аспект культуры отаку. Речь идет о любительской манге (так называемых додзинси) – комиксах, которые рисуют, издают и распространяют сами фэны. Производство додзинси в Японии часто становится первым шагом к профессиональной карьере художника – именно с любительской манги начинали многие признанные современные авторы. Различные персонажи Comic Party знакомят главного героя Кадзуки – а заодно и нас – со всеми нюансами этой субкультуры. К слову, следующая «КомМиссия» будет проходить под знаком комиксного самиздата, и не исключено, что будущие мастера карандаша почерпнут для себя немало полезного в Comic Party – сериал позволяет изучить все ключевые особенности профессии. ■



KALEIDO STAR VOL.1

Режиссер Дзюнъити Сато, 2003

★★★★☆



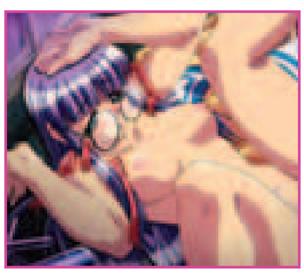
Удивительный цирк Kaleido Stage, на представление которого юная Сора попала в раннем детстве, буквально завораживает девушку. Она уговаривает родителей отпустить ее в США и пытается поступить в Kaleido Stage в качестве ученицы – несмотря на все трудности, ей это удается. Вокруг Соры сразу же появляются недоброжелатели и обожатели, мудрые наставники и завистливые соученицы, настоящие подруги и таинственные незнакомцы... Свежая работа студии Gonzo – 52-серийная сага о жизни в коллективе, о дружбе и той силе, которую необходимо приложить, чтобы сбылись самые сокровенные мечты. Цирковая тематика добавляет оригинальности: благодаря красочному антуражу, сериал выглядит эдаким анимационным воплощением легендарного представления Cirque de Soliel. ■



ENDLESS SERENADE VOL.1

Режиссер неизвестен, 2001

★★☆☆☆



Первая ассоциация при слове «хентай» у большинства респондентов – монстры с разноцветными щупальцами-*тентаклами*, насилующие и убивающие соблазнительных школьниц. Трейлер Endless Serenade выставлял это хентайное аниме как эпический «романтический шедевр», обещал небо в алмазах и – на что мы, собственно, и купились – полное отсутствие крови, насилия и надоевших щупальц. На поверку все оказалось куда прозаичнее: вместо захватывающей эротической истории на диске оказалось обычное анимешное софт-порно с плохой анимацией, идиотским сюжетом из жизни служащих универмага и сексуальными сценами, при виде которых рецензенты от смеха катаются по полу колобками. Смеемся сквозь слезы: мы по-прежнему надеемся отыскать действительно милый и романтичный хентай. Его же не может не быть, правда? ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

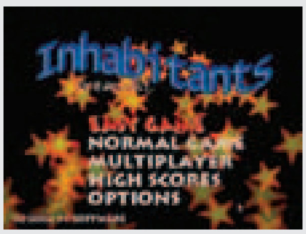
LIK-SANG СОЗДАЕТ

Попытки продавать самодельные консольные игры, не получившие лицензию от создателя платформы, предпринимались и раньше – даже во времена NES и Mega Drive. И не только китайскими пиратами, но и вполне солидными конторами (впрочем, их как раз быстро приструнили). Однако в случае с «мертвыми» системами все проще – Sega никоим образом не препятствует продажам игр для своей приставки.

СВЕЖИЕ ИГРЫ

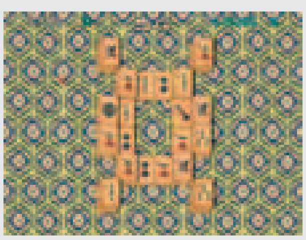
ПРОИЗВЕДЕНЫ «НА КОЛЕНКЕ»

Продолжаются попытки заработать на популярности консоли Dreamcast. Уже без Sega. Знаменитый сетевой магазин Lik-Sang (http://www.liksang.com) начал принимать заказы на еще две коммерческие игры, созданные энтузиастами. Обе стали призерами конкурса самодельных проектов и будут издаваться компанией GOAT Publishing, а в продажу поступят 24 мая по цене в $15. К слову, у Lik-Sang уже есть успешный опыт продаж музыкальной аркады Feet of Fury. Первый проект носит название Inhabitants и представляет собой пазл (могут принимать участие до четырех игроков одновременно) в духе Columns. Нам обещают множество игровых режимов, красивые фоны и модный дизайн. По мере прохождения геймеру будет открываться все больше скрытых возможностей. Второй проект – Maqiupai, симулятор маджонга (популярная китайская настольная игра). Она дотошно воспроизводит все детали оригинала и даже имеет некую сюжетную линию. Конечно, европейцам все прелести игры не понять, однако вдруг найдутся специалисты? ■







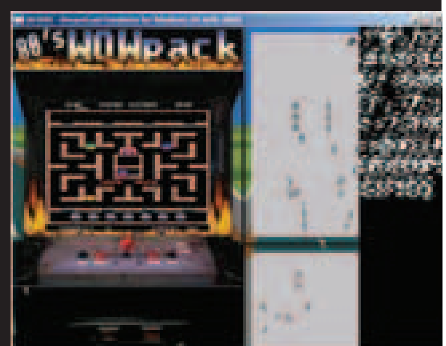


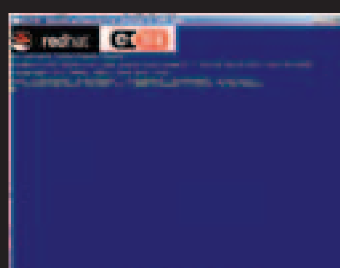
ЭМУЛЯТОР DREAMCAST

РАБОТА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Странно: уже доступны программы, позволяющие запускать игры для PlayStation 2, GameCube и Xbox (пока не будем уточнять, насколько быстро и качественно), однако с Dreamcast до сих пор наблюдаются проблемы. Разработка Icarus заглохла, и доступных широкой публике более-менее приличных эмуляторов DC как не было, так и нет. Скриншоты с Icarus уже перестали поражать воображение, да и работа над проектом постоянно то возобновляется, то снова приостанавливается.

Тем не менее, продолжается совершенствование DCEmu (силами людей с http://www.unixmar.com). Прогресс есть – в частности, уже удается запустить Linux для Dreamcast, и, соответственно, немало программ под него. На данном этапе требуется иметь Bios (предполагается, что владелец оригинального Dreamcast может найти его самостоятельно), но затем необходимость в этом отпадет. DCEmu умеет запускать образы дисков в отличие от Icarus, где предполагалось использовать консоль в качестве внешнего GD-Drive. Уже сейчас работают многие демки, хотя скриншоты коммерческих игр публике представлены не были. Все новости относительно эмулятора можно найти на сайте http:/dcemu.co.uk. ■

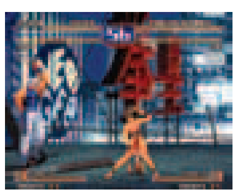






ХИТЫ ДЛЯ NEOGEO ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ KAWAKS!





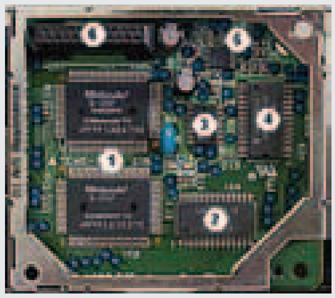


НОВЫЙ РЫНОК

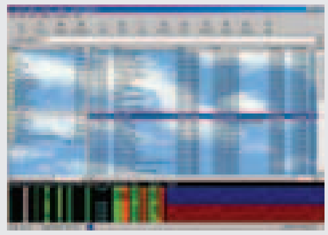
МУЗЫКА ДЛЯ «СВОИХ»

ЭТО ВАМ НЕ КИТАЙСКАЯ ПОПСА!

Если вас спросят, какую музыку должны слушать эмуляторщики, не надо перебирать названия популярных рок- и поп-групп. В «реальной жизни» они могут предпочитать что угодно, но есть общее. Им должно нравиться выкачивать мелодии из старых игрушек, обмениваться ими с друзьями, и как можно чаще открывать в своем плеере (как правило, Winamp со специальным плагином).
Все необходимое для этого можно найти на сайте http://www.snesmusic.org. Здесь есть и проигрыватели музыки в формате SPC (напрямую «выдрана» из ROM-файлов с играми), и собственно саундтреки, доступные для скачивания. Проводятся даже конкурсы в духе «угадай мелодию»! Для настоящих маньяков имеется FAQ по процессору, отвечающему в SNES за работу со звуком. При желании можно даже самостоятельно написать его эмулятор. Впрочем, действительно вам нужен лишь







SNESAmp (плагин для Winamp) – недавно как раз вышла свежая версия. Он умеет выдавать звук практически того же качества, что и в оригинале, и даже лучше. Использовать альтернативные программы имеет смысл, только если по каким-то причинам вас не устраивает Winamp. ■

FIREPOWER 2000

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Sales Curve
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **ПЛАТФОРМА:** NES
- **ЖАНР:** shooter
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1996

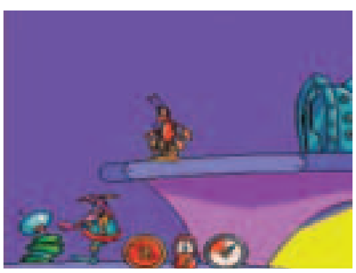
Удивительно, но даже во времена двухмерных аркадных боевиков разработчики пытались искать какие-то новые ходы и идеи – даже при том, что играющую публику все и так более чем устраивало. Хотя и редко, но время от времени попадались диковинки вроде Firepower 2000. Данная аркада необычна тем, что автомобиль, которым управляет игрок, способен стрелять не только вверх, но и во все остальные стороны. Хотя это и весьма неудобно, такой возможностью предстоит пользоваться довольно часто – в противном случае вам просто не уехать далеко. Уровень увлекательности игрового процесса на высоте – до боли знакомая схема «резво катаемся, поливаем врагов огнем и собираем всякие полезные вещи» подана очень грамотно: все действия нужно совершать резво и при этом обдуманно, что придает происходящему потрясающую динамику. Графика и музыка соответствуют 1996 году и ничем особым не выделяются. Все просто и со вкусом, хотя в подобных боевиках мы привыкли видеть еще и какой-нибудь особенный дизайн. Впрочем, прекрасный геймплей – наше все! ■



FRANTIC FLEA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Haus Teknikka
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1995

Забавный платформер, рассказывающий нам историю блохи Франтика, который должен спасти своих сородичей от мерзких инопланетян. Главными достоинствами Frantic Flea являются великолепная графика, неплохой мультяшный дизайн и веселая атмосфера – благодаря всем этим качествам, игра производит на геймера очень приятное впечатление своим внешним видом. Совсем другое дело – игровой процесс, над которым разработчикам следовало бы покорпеть подольше. Франтик бегает по уровням, ищет маленьких блошек, борется с инопланетянами. С концепцией, как понимаете, все в норме, только вот реализовано это очень скучно и абсолютно неувлекательно – дизайн и возможности врагов проработаны очень плохо, а цель не меняется из уровня в уровень. Так получилось, что Frantic Flea представляет собой очень красивый и атмосферный платформер, при всех этих достоинствах не способный предложить геймеру самого главного – интересного игрового процесса. Обидно. ■



UNIRACERS

- **РАЗРАБОТЧИК:** DMA Design
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** racing
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

Довольно оригинальное изделие – гоночная игра, выполненная в стиле сайд-скроллера. Мало того, кататься в Uniracers придется не на чем-нибудь, а на одноколесных велосипедах! Причем никаких наездников на них восседать не будет – велисипеды тут сами по себе живые. Игровой процесс сильно напоминает Sonic the Hedgehog: средства передвижения (и гонщики в одном лице) с немалой скоростью носятся по трассам, на которых присутствуют всяческие виражи, трамплины и прочие подобные сооружения, позволяющие кружиться, вертеться и кувыркаться. Детище DMA Design обладает весьма приятным визуальным рядом – особенно глаз играющего порадует плавная анимация. Ну и, наконец, главное достоинство – большое количество режимов, среди которых имеется и для двух игроков (по качеству и уровню веселья он вполне сопоставим с лучшими файтингами на SNES). В общем, именно на такие неприметные, оригинальные и увлекательные проекты следует обращать внимание при поиске игр для эмуляторов. ■



КОРОТКО

■ Переводчики игр с http://www.rpgone.net выпустили патч, позволяющий получить ROM-файл с «правильной», пусть и неофициальной английской версией Final Fantasy VI. Считается, что она лучше, чем обычная локализация от Squaresoft (известная в США и Европе как Final Fantasy III).

■ Обновился Neo CD/SDL, эмулятор консоли NeoGeo CD для Windows, Unix, BeOS и Dreamcast.

■ MAME 32 версии 0.82 поддерживает 2780 уникальных игр для самых разных аркадных платформ! Скачать программу можно, как всегда, на http://www.mame.net.

■ Код Potator, эмулятора Watara Supervision, о котором мы рассказывали в прошлом номере, стал общедоступным. Если желаете посмотреть программу «изнутри», заходите на http://potato.emu-france.com.

■ Сайт http://ntsc-uk.com опубликовал интересный спецматериал о любительских играх для Dreamcast, а также наиболее свежих коммерческих проектах. Дело консоли Sega живет.



Classic Machine

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЦПУ:**
Motorola MC68000
- **ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА:**
7.16 МГц
- **ОЗУ:**
512 Кбит или 1 Мбит RAM
- **БИОС:**
256 Кбит или 512 Кбит
- **ЗВУК:**
Стерео, два выхода.

Commodore AMIGA 500



ЭТА СИСТЕМА ВЫГЛЯДЕЛА КАК ОБЫЧНЫЙ КОМПЬЮТЕР – ИЗ ТЕХ, ЧТО ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ РАБОТЫ – ОДНАКО AMIGA 500 СТАЛА НАСТОЯЩИМ ПОДАРКОМ И ГЕЙМЕРАМ (ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА).

Компьютер Commodore 64 был очень популярен среди любителей игр, и когда компания Commodore анонсировала наследника (неофициального) этой системы, его ждали очень многие. Amiga 500 поступила в продажу в 1987 году и мгновенно завоевала любовь геймеров по всему миру. Причина и в грамотной маркетинговой политике Commodore, и в правильном позиционировании относительно конкурентов (система не конкурировала напрямую с несколько более слабой Atari ST).

Еще в 1985 году была выпущена Amiga 1000, однако она была предназначена в первую очередь для работы, и ее высокая цена отпугивала многих потенциальных покупателей. Но Commodore стремилась захватить еще и массовый рынок, и именно с этой целью была разработана Amiga 500, система с более слабыми техническими характеристиками, но куда более доступная обычным геймерам.

В комплект к компьютеру входила популярная (впрочем, глючная, не без этого) программа Workbench, так что универсальность Amiga 500 была обеспечена: на одном и том же компьютере можно было работать с электронными документами и играть в Populous или Shadow of the Beast. Геймерам нравились фантастическая по тем временам графика и великолепный звук, речь шла даже о том, что новое детище Amiga «убьет» рынок 8-битных консолей.

К сожалению, Commodore вскоре начала испытывать большие финансовые затруднения, и выбрасывала на рынок одну систему за другой, надеясь компенсировать свои потери. Чуда не произошло, и рынок обрел иных лидеров, однако Amiga 500 всегда останется в нашей памяти как важная веха в истории развития индустрии.

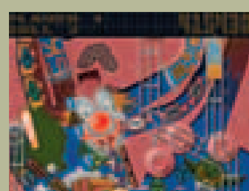
За что я люблю Amiga?

Я до сих четко помню, как однажды зашел в ближайший магазин видеоигр и потратил все мои сбережения на Amiga 500 с игрой Speedball II (продавец заверил меня в том, что она великолепна). По тем временам система была действительно большим шагом вперед, и являлась одновременно и «правильным» компьютером, и домашней игровой платформой. Кроме того, самые потенциально «опасные» годы (переходный возраст…) я провел не на улице, а дома, что тоже немаловажно.

Martin Mathers

НЕ ИЗДЕВАЙТЕСЬ

ПЛАТФОРМЫ С «32» В НАЗВАНИИ ОБРЕЧЕНЫ НА ПРОВАЛ





Нам стыдно, но мы в свое время оказались в числе неудачников, купивших себе приставку Amiga CD32, которая поступила в продажу незадолго до «смерти» Commodore. Да, она имела впечатляющие технические характеристики, однако на качестве игр это почему-то не сказалось, да и большая их часть была банальными портами с Amiga 500 и Amiga 1200. Конечно, было очень интересно играть в вещи вроде Worms или Pinball Fantasies на джойстике, однако за эту привилегию предлагалось заплатить целых 329 фунтов стерлингов. Бандиты!



Лучшие игры

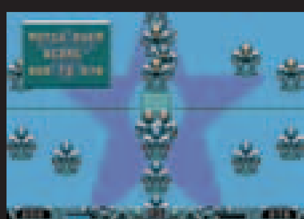
ТЕХНИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ AMIGA 500 ПОЗВОЛИЛИ СОЗДАТЬ НЕМАЛО НАСТОЯЩИХ ШЕДЕВРОВ, МНОГИЕ ИЗ КОТОРЫХ И ПО СЕЙ ДЕНЬ ОСТАЮТСЯ НЕПРЕВЗОЙДЕННЫМИ.

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

Разработчик: Bitmap Brothers
Дата выхода: 1990

Мы часто вспоминаем о спорте будущего по версии Bitmap Brothers, и оно того заслуживает. Никакие слова не могут описать тот бесконечный кайф, который ждет любого, кто осмелится посидеть за игрой. Действие протекает исключительно быстро, затягивает мгновенно и не отпускает до последней секунды. Персонажи великолепно нарисованы, суровые роботы, сверкающие металлом, в свое время стали визитной карточкой Bitman. А разве можно забыть замечательные крики «Ice cream, Ice cream»? Если и бывают на свете игры, которые следует считать классикой, то Speedball 2 – одна из них.





THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Разработчик: LucasArts
Дата выхода: 1991

Опыт LucasArts по созданию «пиратского квеста», наверное, должны помнить все, как минимум – по поздним портам и продолжениям. Здесь присутствуют все фирменные фишки компании – от необыкновенно сложных головоломок до безумной сюжетной линии. Естественно, не обошлось и без знакомого юмора, который присутствует буквально в каждой сценке... Геймеру предложили попробовать себя в роли пирата-новичка по имени Guybrush Threepwood, которому предстоит пройти квест в стиле point-and-click. Концепция оказалась невероятно успешной...

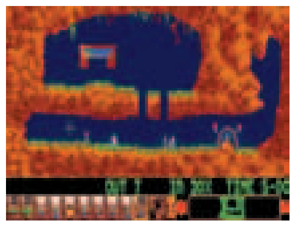




LEMMINGS

Разработчик: Psygnosis
Дата выхода: 1991

Управлять толпой зверьков с суицидальными наклонностями – занятие не из самых интересных, однако разработчики совершили чудо и создали одну из известнейших игр в истории, которая была портирована почти на все платформы того времени. Идея проста – нужно довести леммингов до выхода на каждом из наполненных опасностями уровне. Впрочем, иногда появлялось желание не заниматься глупостями, а просто выбрать какое-нибудь несчастное создание и приказать ему самоуничтожиться, наслаждаясь криками «О, нет!», издаваемыми его собратьями.



На сегодня выглядит она простовато, но вы попробуйте в нее поиграть.

SYNDICATE

Разработчик: Bullfrog
Дата выхода: 1993

«Не очень далекое будущее», киберпанковский мир и четыре андроида, с помощью которых вам надо выполнять задания своего синдиката, ведущего войну с другими преступными кланами. Великолепная изометрическая графика, огромные возможности по экипировке своих бойцов и разнообразные миссии (убийство, похищение, террористические акты...) сделали Syndicate настоящей классикой. Действительно, оторваться от истребления противников из миниганов и огнеметов было сложно. Но жестокость также пошла игре лишь на пользу.



К картам мира Syndicate отношения на имеет, это только начало.

SENSIBLE SOCCER

Разработчик: Sensible Software
Дата выхода: 1991

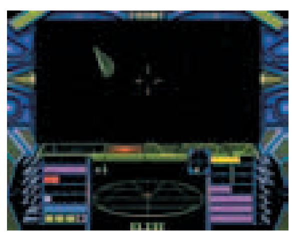
Это сейчас Pro Evo – лучший футбольный симулятор. А десятилетие с лишним назад уже был свой лидер жанра, пусть и не со столь впечатляющей графикой. Великолепный геймплей обеспечивался богатым набором приемов (удары и пасы самых разных видов). Кроме того, постоянно выходили обновления, где уточнялся состав команд (дабы они соответствовали реальным). Ни один конкурирующий проект не мог и сравниться с Sensible Soccer. Эта игра навсегда останется в наших сердцах...



ELITE

Разработчик: Acornsoft
Дата выхода: 1988

Многие помнят Elite еще со времен ранних 8-битных компьютеров, однако появление Amiga позволило сделать классическую игру еще более привлекательной. Корабли стало намного проще отличить друг от друга (благодаря возможностям 16-битной графики). Да и в целом в игре произошло немало изменений именно благодаря тому, что наконец-то удалось отказаться от ограничений, накладываемых характеристиками старых платформ. Конечно, многие предпочитали в те времена сиквел Elite, Frontier, однако настоящие фанаты всегда тепло вспоминают именно оригинал.



GIGABYTE® (game)land CafeMax СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ

26 ИЮНЯ **11.00**

Издательскому дому (game)land – 12 лет, а твои экзамены успешно сданы. Есть отличный повод встретиться и отметить это! Предлагаем место встречи – интернет-центры CafeMax (три – в Москве, один – в Питере). Время – 26 июня 11.00. Отмечать будем так:

- Чемпионат по Unreal Tournament 2003 (призовой фонд – $2000).
- Вне конкурса проводятся турниры по гоночным симуляторам и играм других жанров.
- Розыгрыш призов среди участников (призы – футболки с логотипами журналов, подписки, игры и многое другое).
- Чае- и кофепитие в душевной обстановке.
- Неограниченный доступ к телам редакционного состава журналов.
- Много общения, веселья и удовольствия!





Генеральный спонсор: GIGABYTE®

Вырезав купон и придя с ним в любой из центров CafeMax (адреса ниже) с 9 по 18 июня 2004, можно получить бесплатное приглашение на «День читателя»! Торопитесь – количество приглашений ограничено!

ФИО____________________ Возраст__________

Адрес____________________ MAIL____________________

АДРЕСА ЦЕНТРОВ:

В Москве:
ул. Пятницкая д.25, стр. 1 (м. Новокузнецкая, Третьяковская)
ул. Академика Хохлова, д. 3, на территории МГУ (м. Университет)
ул. Новослободская д.3 (м. Новослободская)

В Санкт-Петербурге:
Невский проспект, д. 90/92 (м. Маяковская)

CafeMax СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

ПРАЗДНИК, КОТОРЫЙ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ!

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Похоже, что крупные западные кинокомпании – киномейджоры – начинают играть по новым правилам, ими же установленным. Тем самым они вводят и новые стандарты качества. Ведь мы, зрители, после таких угощений абы что глотать уже не станем. Формулой успеха становятся два принципа: «мы наш, мы новый мир построим» и «ведь были схватки боевые, да говорят, еще какие». Встречайте «Ван Хельсинга» и «Трою» – кинохиты следующего поколения.

ВАН ХЕЛЬСИНГ
VAN HELSING



Режиссер: Стивен Соммерс
В ролях: Хью Джекман, Кейт Бекинсейл, Ричард Роксбург, Дэвид Уэнем

Конец XIX века. Известный борец с нечистью Ван Хельсинг (Хью Джекман) по заданию католической церкви отправляется в Трансильванию, дабы наказать распоясавшегося графа Дракулу (Ричард Роксбург). Тем временем тот, расслабившись, строит далеко идущие планы. Выполнение поручения осложняется тем, что графу помогает Человек-волк. Кроме того, Дракула готов поработить монстра, созданного доктором Франкенштейном. Но и Ван Хельсинг не одинок: бок о бок с ним сражается представительница древнего рода Анна Валериус (Кейт Бекинсейл). А у храброй охотницы на вампиров свои счеты с графом.

Пожалуй, никогда открытие летнего киносезона – а «Ван Хельсинг» можно считать первым в этой череде – не было столь ярким, энергичным и впечатляющим. Пару лет назад руководство компании Universal заявило о начале работы над новым проектом, который, по сути, должен был стать новой «киновселенной»: со своими богами и героями, законами и порядками, своими представлениями о добре и зле. Новый фильм компании должен был не только открывать летний сезон 2004 года, но и превратиться в крупнейшую франшизу «Юниверсал» (есть такой способ выколачивания денег). О впечатляющем выходе на экраны мира «Ван Хельсинга» я уже сказал, а что касается всего остального – время покажет.

О фильме: в трех словах – энергия, мощь и постоянное движение. Уже ставшее традицией отсутствие сюжета – основная линия все же присутствует, но не более того – компенсируется безудержным темпом мочилова. Схватки и погони, погони и схватки – они чередуются с такой скоростью, что начинаешь невольно задумываться, а что же будет дальше. Ведь слабый кинозрительский мозг может и не выдержать!

Об актерах и режиссерах. Соммерс, натренировавшись на «Мумиях», привнес в «Ван Хельсинг» многое из этой дилогии. Наблюдательный зритель заметит ряд «чисто соммерсовских» приемов и ходов, взять хотя бы тот же фирменный брутальный юмор. В общем, можно сказать, что полторы сотни «зеленых лимонов США» Соммерс более чем отработал: потрясающие спецэффекты, великолепные декорации, масштабные постановочные сцены. Ну и актерам, конечно, перепало. Причем заслуженно. Единственное «но»: Джекман, по-видимому, чересчур вжился в роль «Иксмена» – уж слишком его Ван Хельсинг смахивает на Росомаху. А вот Бекинсейл не привыкать: еще пара фильмов – и уже реальные вампиры будут бояться ее как огня. Вернее, как чеснока.

Вынесем приговор: заснуть вам не дадут. И главное: не отвлекайтесь! Пока будете искать под креслом кока-колу, можете пропустить что-нибудь интересное. ■







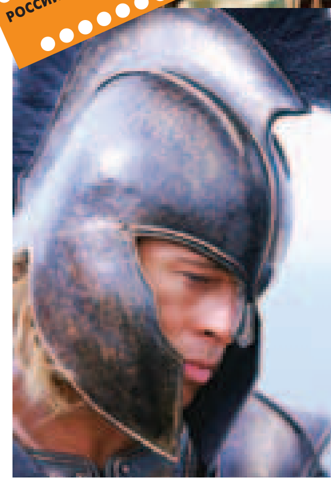
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 7 МАЯ

ТРОЯ
TROY



Режиссер: Вольфганг Петерсен
В ролях: Брэд Питт, Орландо Блум, Эрик Бана, Шон Бин, Питер О'Тул

Принц Трои Парис (Орландо Блум) наносит визит Менелаю, царю Спарты (Брендан Глисон). Увидев во время праздничного пира его жену, прекрасную Елену (Диана Крюгер), Парис влюбляется в нее. Их любовь оказывается взаимной, и троянский принц тайком переправляет Елену на свой корабль.
Разгневанный Менелай, с подачи другого царя, Агамемнона, отправляет в Трою огромное войско под предводительством Ахилла (Брэд Питт). Кровавая осада Трои затягивается на десятилетие...
Только в жизни и в преданиях Гомера люди могут себе позволить столь долгие военные походы – сценарист Дэвид Бениофф («Гладиатор») сжал многолетние события в несколько месяцев. Впрочем, заметят это только самые пристрастные зрители, хорошо знакомые с античной историей. Да и те, я думаю, останутся довольны. Много ли фильмов, посвященных легендарной эпохе, вы видели? Теперь Голливуд решил восполнить пробел в наших знаниях о Древнем мире. Или переписать историю заново?.. В 50-60-х годах прошлого века были предприняты попытки воссоздать наиболее знаменательные периоды тех времен. Но «Спартак», «Бен Гур» и «Клеопатра» требовали колоссальных затрат и усилий. Несмотря на успех этих лент, многие проекты той поры были свернуты на самой начальной стадии. Однако пришли новые времена, и крупнейшие кинокомпании решили вернуться к отложенным в долгий ящик сценариям – уже в ближайшее время нас ждут «Александр Македонский» (причем две версии!), «Ганнибал» и эпик о битве при Фермопилах «Огненные врата».
Что касается «Трои», то успех новой киносаге обеспечен стопроцентно. Еще бы: бюджет в 200 млн. долларов, режиссура Вольфганга Петерсена, отложившего на время работу над «Бэтменом против Супермена», участие красавцев Питта и Блума – какие могут быть сомнения?!
Что ж, если история и будет переписана, то копия, несомненно, затмит оригинал. Да и кто поспорит, что рассказать легенду, не приукрасив ее, просто невозможно? Спросите у Гомера. ■



Однажды в Мексике
Once Upon A Time In Mexico



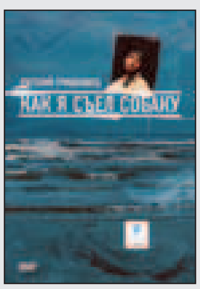
- 2003
- Видеосервис
- 1.78:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус)
- бонусы: нет

Режиссер: Роберт Родригес
В ролях: Антонио Бандерас, Джонни Депп, Сальма Хайек, Уиллем Дефо

По старым счетам всегда приходится платить. Коварный генерал Маркес, жестоко расправившийся с семьей Марьячи, готовит новые козни, на этот раз – глобального масштаба. Ни много ни мало, он планирует государственный переворот. Это никак не вписывается в планы Разведывательного управления (у которого везде свои люди). Марьячи невольно втягивается в кровавое противостояние. Но это ли не подарок судьбы? Теперь у Музыканта появилась реальная возможность воздать сполна за все обиды.
В заключительной части трилогии всеобъемлющий талант Родригеса раскрывается во всей красе: сделав громадный шаг от «Эль Марьячи» к «Отчаянному», режиссер теперь выложился по полной. Шквальный огонь, взрывы и погони – Родригес использует в «Однажды...» все то, до чего не дошли руки в первых частях. А что творят актеры! Бандерас по-прежнему брутален (не надо нам «Невыносимых жестокостей»!), Депп, как обычно, неподражаем, Дефо – злодей из злодеев. А вот Иглесиаса, который Энрике, можно было бы и вырезать.
Сюжет несколько запутан, из-за флэшбеков временами превращается в головоломную нарезку фрагментов. Но! Мы ждали экшна – и мы его получили. С учетом великолепного издания диск «Однажды в Мексике» будет идеальным подарком всем поклонникам режиссерского таланта Родригеса.

ДИСК
Милый сердцу «анаморф» выпущен в «расширенной» версии: Родригес добавил в DVD-версию сверху и снизу по куску изображения, превратив киноверсию 2.35:1 в формат 1.78:1. Звук – практически эталонный. Дополнения? А кому они нужны, эти дополнения? Мы и так все знаем о Марьячи. ■

Как я съел собаку



- 2003
- Экзит
- 1.33:1
- DD 2.0 (рус)
- субтитры нет
- бонусы: аннотация

Автор спектакля: Евгений Гришковец
В ролях: Евгений Гришковец

Задумайтесь: как часто вы пытаетесь вспомнить что-либо из своей жизни? Даже если сильно напрячься, на ум приходят только самые яркие впечатления, самые эмоциональные события. Что до мелочей, то кажется, будто они утрачены навсегда. Когда родители или друзья напоминают нам о каких-то незначительных подробностях происходившего с нами пять, десять, пятнадцать лет назад, создается впечатление, что это было с кем-то другим. Но иногда эти вызванные воспоминания становятся настолько красочными, объемными и осязаемыми, что начинаешь переживать их заново. Здесь и сейчас...
На пустую сцену (стул, уложенные на пол канаты, ведро) выходит человек. И начинает говорить, говорить, говорить. Он не рассказывает об утраченных годах, о том, как хорошо было в детстве и как плохо – в армии. Он говорит о тех самых эпизодах, многие из которых зритель уже просто забыл. И именно эта «подсказка» запускает фантастический механизм. Ты начинаешь вспоминать о зимней дороге в школу, о снежинках, тающих на детских рукавичках, о долгожданных мультфильмах, о трамваях, стучащих за окном родительского дома. На твоих глазах происходит небольшое, но потрясающее чудо: человек, рассказывая всю свою подноготную, заставляет и тебя вспоминать и переживать заново свою собственную жизнь. Смешные и радостные вещи, как и в жизни, сменяются тяжелыми и неприятными моментами, но в итоге на душе становится легче и как-то теплее – будто встретил старинного друга, с которым не виделся сто лет. Слушайте и вспоминайте.

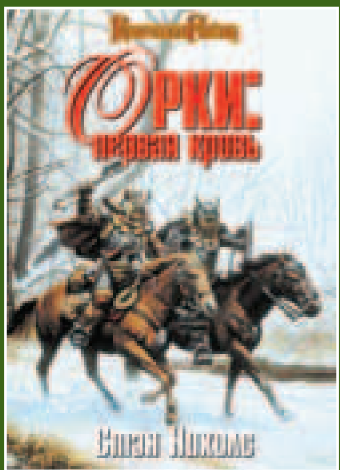
ДИСК
Изображение и звук слабоваты, но для потрясающего «спектакля одного актера» этого хватает с лихвой. ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Стэн
Николс

«Орки: первая кровь»

- Жанр: героическая фэнтези
- Выход: июнь 2004 года



Тень великого Толкиена витает над страницами этой книги. Тень – потому что там, где во «Властелине колец» белое, в трилогии Николса – черное. Не все эльфы здесь благородны и справедливы, не все орки – коварны и мстительны. И священные артефакты, добыть которые посылает орков эльфийская королева, кроме новых страшных опасностей ничего сулят...

Стен Николс – английский писатель, автор НФ и фэнтези, детской мистики, новеллизаций ряда фильмов, комиксов и игр («Том и Джерри», «Гладиаторы», «Человек-паук»). Литературную деятельность начал в 1981 году. Он известен и как журналист, активно публиковавший в различных изданиях материалы, посвященные научной фантастике. Соучредитель Британского общества готического кино.

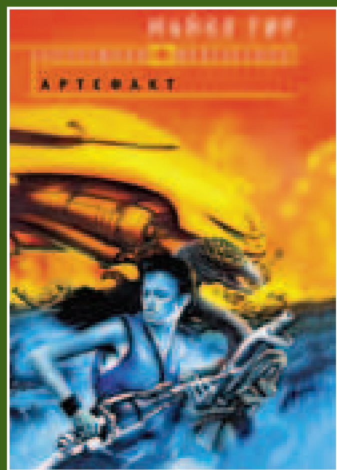
«Орки: первая кровь» – самая известная трилогия Николса. В цикл вошли следующие произведения: «Хранители молнии», «Легион грома», «Воины бури». «Орки» – оригинальный по задумке и воплощению цикл героической фэнтези с нестандартным взглядом на каноны жанра: у Николса главные герои, орки, – воплощение положительных качеств, полную противоположность которым представляют эльфы.

Два первых романа номинировались на Британскую премию фэнтези. Новый сериал автора – «Quicksilver» – переводится на русский язык. Первая книга выйдет осенью. ■

Майкл
Гир

«Артефакт»

- Жанр: фантастика
- Выход: июнь 2004 года



Создатели наделили ее невероятным могуществом. Одно движение Ключа на ее пульте могло уничтожить даже самые отдаленные галактики. Миллионы и миллионы лет она ждала, когда очередной Мастер возложит на Ключ свою руку. Смертные люди, обнаружившие ее в глубинах космоса, готовы были истребить тысячи себе подобных, чтобы, овладев ею, стать властелинами Вселенной. В пламени звездных сражений, в горниле ненависти выковывалось нечто новое в ее характере. Она постигала величайшее чудо – чудо сопричастности к человечеству, чудо Любви...

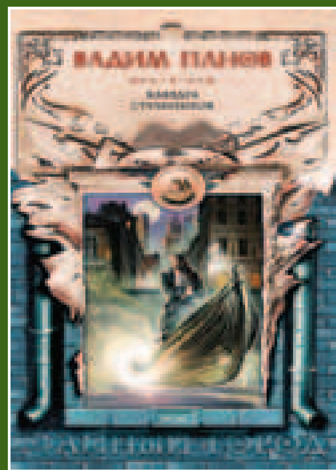
Майкл Гир – один из лучших и наиболее интересных творцов «новой космической оперы». Был. Нет, вернее, автор и по сей день жив, с ним ничего не случилось. Но жанр фантастики понес невосполнимую потерю. К сожалению, с середины девяностых Майкл Гир «переключился» на исторические романы. Его профессия археолога сыграла с нами, любителями фантастики, злую шутку. Она сначала подарила нам настоящую фантастику «со знаком качества» (ведь мало «придумать» цивилизацию, нужно еще описать так, чтобы она могла существовать в реальности, а у Гира это выходило с блеском). И спустя некоторое время эта же археология отняла у фэнов талантливейшего фантаста. Но, быть может, он еще вернется...

Гир также известен своими работами «Звездный удар», «Реквием по завоевателю», «Осколок империи», «Контрмеры», «Воины Паука», «Сети Паука», «Путь Паука». ■

Вадим
Панов

«Кафедра странников»

- Жанр: городская фэнтези
- Выход: июнь 2004 года



Загадочная Атлантида оставила человечеству не только легенды. Трон владыки морей Посейдона – источник магической энергии – не погиб вместе со своими создателями. Случайно обнаруженный в сибирской тайге, он оказался в центре противостояния между Странниками, возвратившимися на родную планету, и обитателями Тайного Города, последними представителями древних рас, правивших Землей до появления первого человека. Люди, много веков назад отказавшиеся от магии, сумели отыскать более могущественные силы, открывающие дорогу во Внешние Миры. И Трон Посейдона стал стартовой площадкой у истока этого Пути...

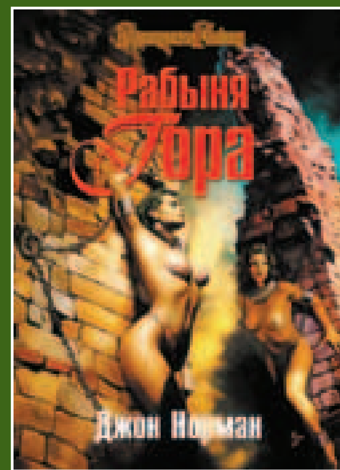
Открыть дверь в необъяснимое, разгадать неизведанное, обращаясь к ставшим каноническими легендам и мифам и представляя их в новом свете и ином ключе, не отрываясь при этом от реального времени, – «сверхзадача» героев Панова. Неординарные ситуации, затрагивающие мировые культуры – Восток, Америку, Европу, и, конечно же, Россию, обращение к различным историческим вехам за время существования человечества и при этом неизменный антропоцентризм в фэнтезийном антураже – вот, в чем секрет неизменного успеха серии «Тайный Город» и каждой книги Вадима Панова.

Другие романы из серии «Тайный город»: «Войны начинают неудачники. Командор войны», «Атака по правилам. Все оттенки черного», «И в аду есть герои. Наложницы ненависти», «Куколка последней надежды», «Тень инквизитора». ■

Джон
Норман

«Хищники Гора»

- Жанр: героическая фэнтези
- Выход: июнь 2004 года



Мир на Горе – двойнике Земли – под угрозой. Могущественные силы из глубин Вселенной угрожают ему вторжением.
Рабыня Джуди Торнтон и непобедимый воин Тэрл Кэбот – всего лишь незначительные фигуры в грядущей битве, ставкой в которой является судьба планеты. Но именно от них зависит исход схватки.

Джон Норман (настоящее его имя – Джон Фредерик Лэндж-младший) – культовый американский писатель и ученый-философ. Первый его фантастический роман вышел в 1967 году, положив начало сериалу о планете Гор. Он и стал основным вкладом писателя в мировую литературу. В нескольких десятках романов, относящихся к жанру героической фэнтези, рассказывается о приключениях землянина Тэрла Кэбота на выдуманной планете Гор, вращающейся на орбите Земли, но по другую сторону от Солнца. Она – своего рода двойник Земли. На ее просторах нашли пристанище существа из многих уголков Вселенной, но истинные хозяева Гора – таинственные жрецы. Люди, пославшие Тэрла Кэбота с невыполнимой миссией, не знают, что всего лишь исполняют их волю.

Сага Джона Нормана о планете Гор в жанре героической фэнтези стала культовой во многих странах мира. На русский язык переведены и уже изданы «Тарнсмен Гора», «Убийца Гора», «Пираты Гора», «Охотники Гора», «Хищники Гора». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Сегодня у нас опять куча писем о журнале и почти ни слова – об играх. Я не призываю воздержаться от отзывов на «Страну», мы всегда рады критике и готовы к ней прислушаться, однако награждать критические или хвалебные опусы призовой подпиской мы не будем. Подписку, напомню, получает самое интересное письмо номера, – причем интересное не только автору, а всей редакции и – потенциально – читателям. Джек-пот, дорогие вы наши. В следующем номере разыгрываем 6 месяцев «Страны». – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АЛЕКСЕЙ

Здравствуйте, уважаемые создатели «СИ». В вашем журнале мне нравится практически все. К сожалению, есть один минус (смотря для кого, конечно) – это приставочный уклон. Иногда читаю про какую-нибудь игру в вашем журнале, вроде и игра неплохая, иногда даже купить хочется, бац! – PS2! Понимаю, что об этом писалось много и часто, но у меня есть конкретное предложение: выпускайте два журнала – один для PC, а другой для всяких Xbox'ов, или хоть разделите журнал на две части по тому же принципу, так будет легче по нему ориентироваться. И последнее: когда же выйдет долгожданный S.T.A.L.K.E.R? Спасибо, что уделили пару минут.

.

zayache@mail.ru

Наше издательство уже выпускает журнал «PC Игры», где приставки упоминаются только тогда, когда редакционный коллектив рассказывает, как они играют с редакцией «СИ» в Soul Calibur II. Превращать же «Страну» в сугубо консольное издание мы не собираемся: наш журнал и впредь останется главным мультиплатформенным игровым изданием России, освещающим индустрию во всей ее широте. Что касается S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl, то давно уже ясно, что к объявленной THQ дате (25 мая) игру завершить не удастся – остается надеяться, что законченная версия проекта появится в магазинах не раньше начала 2005 года. Ждем, степенно проверяя дозиметр и рассовывая по сумкам фильтры для противогаза.

RIKKY DIAMOND

Уважаемая редакция «Страны Игр» и, в частности, А.Купер!
Пишет вам исключение и правил, а конкретнее – девушка-геймер. Играла в Need for Speed: Underground и одновременно (согласно рекламе, женщины могут делать несколько дел одновременно) читала колонку Купера «[Не] женское дело». Дошла до слов о традиционных «женских» хобби (напомню, вязание и вышивание), и моя драгоценная машина на космической скорости влетела во встречный грузовик. Мелькнули фары, пятнадцать сальто в воздухе... По идее, восстановлению не подлежит, но тут же замигала совершенно новенькая. Обошел первый противник, второй, на подходе третий... Но мне уже не до них. Интересно узнать, много ли в своей жизни уважаемый Купер видел девушек за компьютерами? И не надо думать, что аудитория «СИ» полностью состоит из мужиков. Я знаю огромное количество девчонок, прочитывающих многоуважаемый журнал от корки до корки. Даже у меня дома лежит огрмная стопица вашей «СИ» – с учетом того, что я не выписываю, а втайне от родителей скупаю ее в киосках.
Вернемся к играм. Старые стереотипы о том, что женщина обязана сидеть дома, а не работать, разрушены. Теперь слабый (это еще как посмотреть) пол в равных правах с мужчинами. Так что же получается: в новый век с новыми убеждениями? Э, нет, друзья. Мы, то бишь, девушки) даже за компом и с джойстиком руках остаемся девушками. Даже за рулем «Мицубиси Лансер», выдавливая зеленую полоску форсажа и у финиша живописно обгоняя соперника на 0.1 секунды, даже уходя от полиции в GTA: Vice City, даже выбивая смертоносное компб Акселем в Guilty Gear X с последующей заставкой «Уничтожен»... И нет в этом ничего сверхъестественного.

Кемеровская область, город Юрга

Дорогая Rikky, ваше письмо как раз подтверждает тезис о том, что активно играющие девушки суть «пацанки». Не в смысле внешнего вида, конечно, а в плане черт характера – девушки боевые, напористые и не привыкшие отступать перед трудностями. Посмотрите, какие игры вы приводите в пример. Сплошь «мужские» – автогонка, боевик, единоборства. Честно говоря, не вижу принципиальных различий между вашей позиции и тезисами, высказанными в памятной колонке. Да, и аудитория «СИ» таки на 93 процента мужская. По крайней мере, по данным на начало весны.

SIMY4

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр».
Хочу сказать вам, что вы делаете потрясающий журнал. Сам я – владелец приставки Xbox и персоналки, поэтому «Страна» подходит мне как никакой другой журнал. Хотя и у «Страны» есть свои недочеты. Хотелось бы видеть на страницах журнала побольше новостей об Xbox. О всевозможных прибамбасах, виджитах-гаджетах к нему. Можно было бы написать статью о том, как в России воспользоваться услугами сервера Xbox Live, чтоб там побольше народу было из России. Сам я зарегистрирован на этом сервере и видел там несколько человеков из России, но их там очень мало. Кстати, неплохо бы в раздел «тактика» иногда вставлять советы и прохождения всевозможных игр под Xbox. Ну там, например Project Gotham Racing 2 – крутая, как яйцо игра. Вот, наверное, и все, о чем хотел я вам поведать.
Be cool, «Страна».

alexsimkin@hotmail.com

Обо всех хитростях подключения к сервису Xbox Live мы подробно рассказали аж в 138 номере «СИ» (на http://www.gameland.ru/ вы можете посмотреть версию этого журнала в формате .pdf). Насколько можно судить о нынешнем российском рынке, позиции Xbox действительно крепнут за счет пиратства, как это было в свое время с PS one. Однако мы стараемся публиковать всю самую важную информацию касательно этой платформы и игр для нее вне зависимости от степени проникновения Xbox на отечественный рынок – ведь мы освещаем весь спектр электронных развлечений.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

АЙДОС РЫСАЛИЕВ

Салам-алейкум всем! Пишу вам из далекого Казахстана, а точнее – из Алматы. А пишу потому, что очень люблю аниме, мангу и все что с этим связано. Предпочитаю «СИ» именно из-за «Банзай!» и хочу выразить ба-а-альшую благодарность редакции за то, что они продвигают аниме в массы. Но не могу не заметить, что на CD несправедливо меньше материала чем на DVD, а DVD-ROM у меня нет, и становится обидно из-за того, что не могу получить свою толику ежемесячного счастья. Еще хочу надо сказать, что было бы приятнее, если б на постерах было больше рисованных в «японской» стилистике работ (постер с Castlevania – мой любимый, и висит на самом видном месте). Я беру «СИ» потому, что принадлежу к редкому виду геймеров, который и в Final Fantasy играет, и в Neverwinter Nights не дурак погонять. То есть отношусь, как и вы, к обоим фронтам игрового мира (вот почему еще, кроме «Банзай!», предпочитаю ваш журнал). И стоят у меня недалеко друг от друга Pentium и PlayStation 2, и когда появляется на свет что-нибудь вроде NFS:Underground или Splinter Cell, возникает у меня вопрос: а на которую из машин игру-то брать? Хотел бы предложить при выходе таких игр приписывать, на чем лучше в них играть.

idosiris86@mail.ru

Как правило, в случае, если игра одновременно выходит на нескольких платформах, в тексте рецензии мы стараемся обрисовать различия версий, их плюсы и минусы. Порой, как это было со Splinter Cell, версии проекта для разных платформ удостаиваются отдельных рецензий. Хорошие рисованные постеры будут. С E3 мы привезли кучу классных иллюстраций, и вскоре все они попадут на страницы журнала и прилагающиеся к нему плакаты.

SHESTAKOV DMITRY

Здравствуйте, дорогая редакция! Так сложилось, что ваш журнал я стал читать одним из первых – в 1996-м году игровая пресса все-таки была в диковинку (к лазерным дискам-то еще не все привыкли), каждый номер воспринимался как что-то особенное, особенно если при этом жить городе поселкового типа и быть совершенно отключенным от внешнего мира. Чтобы не вспоминать, как выглядела «Страна Игр» тогда, скажем просто, что спустя пару месяцев я предпочел другой журнал, выглядевший более привлекательно, да и оставлявший впечатлений побольше.... Тем более, что «Страна Игр» все равно после дефолта 98-го исчезла из киосков вместе с остальной печатной литературой. Со временем что-то произошло: то ли авторы фаворитного для меня журнала мне же и надоели; то ли действительно смысловая нагрузка журнала стала проваливаться в ересь и эстетство, переходящее в крайний снобизм; то ли просто очередные Final Fantasy перестали быть доступными на компьютере... Вестимо, все решилось тем днем, когда Леонид Андруцкий (а может, и не он) налепил на первую страницу обложки «СИ» Рикку крупным планом: что поделать, прием, в некоторых случаях безотказный, сработал и на мне – пришлось взять журнал. Противоречивые мысли и чувства слились в протяжный и бессмысленный вой – казалось бы, все поголовно стало лучше: множество различных рубрик, аккуратный дизайн, выработанный стиль, в конце-то концов. С другой стороны, на фоне ваших оппонентов-писателей из иных изданий остается неприятный осадок: ощущение... зверской субъективности некоторых высказываний... и несущественно вроде бы, одна-две строки, но в голове скребутся очень долго. А может, статьи кажутся черезчур «пресными»; на каждом, пардон, повороте хочется вскрикнуть: «Я и сам это понял!». Знаете ли , стандартный такой отчет – ну, графика классная, ну, звук есть, ну, концепция интересная. Могу заблуждаться, естественно, но читать статьи хочется о специфике игры, а не только о ее ТТХ. Особенно «веселят» подписи к скриншотам, каждый второй из которых хочет-

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ся заменить чем-нибудь более остроумным или содержательным, да не подумает дорогая редакция плохого про меня, дескать, нашелся тут тоже Буси (Буши?) Многословный-и-Остроумный. Просто это больше всего задевает... то есть, не так.... это единственное, что так серьезно задевает за душу. Надо предположить, что все равно найдется человек, чья точка зрения будет противоположна моей, и он тоже пришлет ругательное письмо «о том, как непонятно пишет автор ****».

За все остальное Спасибо с большой буквы (хотя, вот Ужас, теперь из-за вас мне приходится покупать три журнала в месяц вместо одного). Вы отличаетесь от других, и поэтому уже становится интересно вас читать. А все равно хочется большего... Хочется, все-таки, чтобы вы время от времени меняли стандартный состав колонок; рискованно, конечно, зато привносит гораздо больше жизни в журнал (как бы вульгарно это ни звучало). Если бы и авторы почаще выражали свое мнение в собственных колонках – да не только о консолях, а, в целом, об универсуме – то было бы совсем хорошо. Наверное.

Напоследок хочется доконать вас парой содержательных (и вовсе не от слова «ржать») вопросов-замечаний, которые, по идее, и являются целью этого эпического маразма:

На самую больную мозоль наступать не будем – недокомплектация журнала наклейками и постерами – не совсем ваших рук дело (о, или вы на самом деле подрабатываете в финской типографии?!), все равно лично меня подобные вещи не интересуют. А вот про содержание диска хочется замолвить. Оно упоминается трижды: на самом DVD, в журнале и во вкладке (последнее всуе, черный лист ни на стенку вешать, ни под подушку класть совсем не хочется). В каждом журнале, с пятого до восьмого номеров сего года, упоминаются, не побоюсь этого слова, артефакты, которых на диске нет ни в каком виде: то это моды к Silent Storm (5-й номер), то Singles (7-й номер, на него даже ссылка имеется), то вдруг Dead Man's Hand (8-й номер). Честное слово, от меня не убудет, и потери неприобретенного не жалко никак, но. Любопытно, на какой стадии возникает диссонанс – при верстке журнала пишут лишнее, или при запихивании всего этого на диск в последний момент места не хватает? Как-то нesolidно получается, то есть нецелостно. Это с годами само заживет или просто никто не замечает/никому не мешает? Развейте сомнения страждущего.

И в последнем номере на Ninja Gaiden болтается черного цвета плашка – «import review / регион: США». Я у вас в «Стране» недавно, и чего-то не понимаю – это обзор импортирован, или просто версия игры американская? Тайна.

Спасибо за внимание заочно, надеюсь найти существенный повод написать вам еще столько же, но с гораздо большим смыслом. До свидания.

frantis2000@mail.ru

Здравствуйте, Дмитрий.

Спасибо за обстоятельное письмо. Очень приятно, когда после большого перерыва к нам возвращаются читатели, которые помнят первые номера «Страны». Давайте я немножко покомментирую, хорошо? То, что кажется вам пресностью, другие читатели называют в своих письмах сухой, доходчивой информативностью – авторам «СИ» часто ставят в плюс то, что они не льют воду, воздерживаются от излишних пространных дискуссий. Лично мне кажется, что игровая рецензия должна максимально подробно информировать читателя о проекте, помогая ему сделать свой выбор. Уверен, многие читатели ценят авторский стиль и образный язык – но в журнале, помимо раздела рецензий, существует множество других рубрик, где авторы могут показать себя именно с литературной стороны. У нас очень широкий возрастной разброс аудитории, не забывайте. Если другие журналы могут позволить себе стилистические эксперименты и уход в эстетствующую оппозицию, «СИ» остается мейнстримовым изданием для геймеров самых разных возрастов.

Состав авторов колонок, как видите, от номера к номеру тасуется. Разнообразие здесь не менее важно, чем преемственность, и нам кажется, что сейчас баланс выдерживается. С дисками и вправду вышли накладки – в нескольких номерах содержание дисков расходилось с заявленным. Виновник был строго и справедливо наказан, обещал исправиться и сейчас трудится на испытательном сроке. Слова Import Review в обзоре Ninja Gaiden означают, что рецензируется импортированная американская версия игры (в Европе на момент подготовки текста проект еще не вышел).

Еще раз спасибо за добрые слова и критику.

~[R.I.M.]~SNIPER

Я и еще три моих друга создали компьютерный клан ***˜[R.I.M.]˜*** еще в начале лета 2003 года, но теперь у нас появилась идея о создании сайта. Мы захотели сделать сайт о компьютерных играх и, конечно же, брать информацию из своего любимого журнала GameLand . Создаем мы его, если честно, сами не знаем для чего, просто захотелось. Вот наша ссылка на сайт http://www.rim-snap.narod.ru/, но мы просим не судить слишком строго, нам 15 лет и мы только учимся.

ssd_snap@mail.ru

*Многоуважаемый ***˜[R.I.M.]˜***SNIPER из клана ***˜[R.I.M.]˜***! Сайт клана ***˜[R.I.M.]˜*** на http://www.rim-snap.narod.ru/ встретил меня загадочной надписью «REMONT». В следующий раз, пожалуйста, убедитесь, что ваш сайт работает, хорошо?* ■

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

GTR: Official Racing Simulation



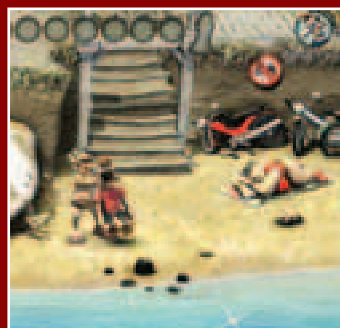
Самая реалистичная гонка, из когда-либо создававшихся! Такие отзывы слышишь ото всех, кто играл в это гоночное чудо. Теперь и у вас есть возможность, ощутить на себе все прелести аналоговой педали сцепления! ■

Codename Panzer

Единственный западный проект, который может составить конкуренцию нашему великолепному Блицкригу. Смотрите, оцениваите. ■

Neighbours From Hell 2

Вторая часть аркадной головоломки с глубоким философским подтекстом. Снова пытаемся максимально нагадить собственному соседу – насыпать в суп гвоздей, засунуть петарду в именинный пирог... ■



СОФТ:

Dust Buster

Гениальная в своей простоте программа, для удаления всяческого мусора с винчестера. Знает около 1500 форматов файлов, не требует настройки, очень быстро работает. ■

Camtasia Studio

Очередная альтернатива Fraps. Очень быстрая и удобная программа, предназначенная для захвата видео с экрана. Обладает массой настроек. Может еще и редактировать видео. ■

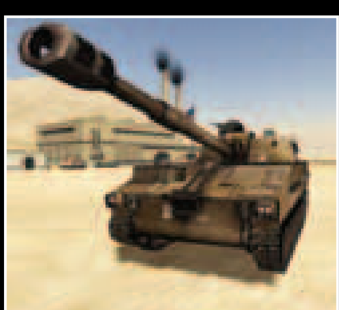
Clone DVD

Знаменитая программа, предназначенная для копирования DVD-дисков с самым различным содержимым, хоть с фильмами, хоть с данными. Может копировать и всякие хитро защищенные диски. ■

МОДЫ:

Battlefield 1942: Desert Mod

Модификация, превращающая игровой мир в нечто современное, с «Абрамсами» вместо «Тигров» и MP5, вместо шмайсеров. По идее, делает из симулятора второй мировой, симулятор войны в Персидском заливе. ■



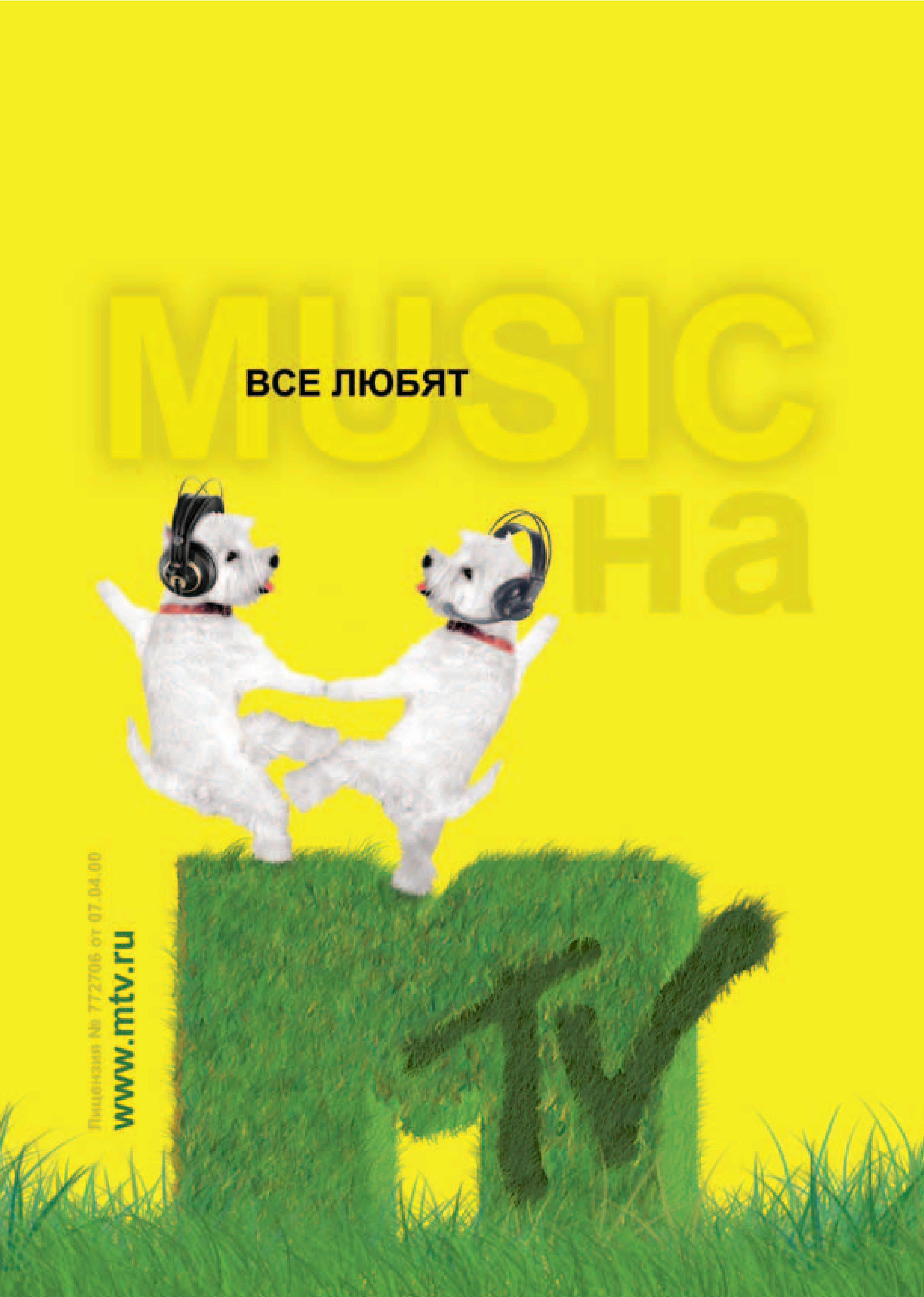


ВИДЕО:

Более полутора гигабайт видео с E3 2004! В их числе: Tekken 5, Starcraft Ghost, Gran Turismo 4 Mobile, Metroid Prime 2, Doom 3, Half-life 2, Rumble Roses, Splinter Cell 3.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ


MUSIC
ВСЕ ЛЮБЯТ
на
MTV
Лицензия № 772706 от 07.04.00
www.mtv.ru

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 16-го июня 2004 года!/

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004

Подробный отчет с выставки E3, все самые важные анонсы игр, свежая информация, интервью с разработчиками, анализ заявлений издателей – все это в материале корреспондентов «Страны Игр». Развитие индустрии на год вперед предопределено тем, что было заявлено и продемонстрировано в Городе Ангелов. Мы постараемся понять, во что же мы будем играть во 2004-2005 годах, и расскажем об этом вам.

FINAL FANTASY XII

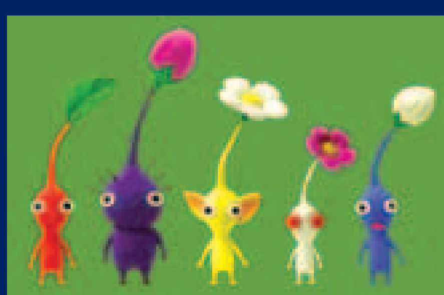
Каждый раз кудесники из Square умудряются нас удивить, не станет исключением и двенадцатая часть Final Fantasy. Лишь неуловимый «дух сериала» остался неизменным, а вот сюжет, атмосфера, дизайн персонажей, игровой мир и даже система боя – абсолютно другие. Скорее речь может идти о сходстве с Vagrant Story. На выставке E3 2004 была продемонстрирована играбельная версия, которая и была изучена делегацией «Страны Игр».

PAPER MARIO 2

Сиквел популярной RPG для Nintendo 64 оказался одной из лучших игр для GameCube, и отнюдь не потому что у него не было достойных конкурентов. Герои здесь как будто вырезаны из бумаги, благодаря чему могут протискиваться сквозь самые узкие щели и даже умеют «сворачиваться» в самолетик, чтобы преодолевать преграды по воздуху. При всем этом в Paper Mario 2 используется классическая пошаговая система боя. Рекомендуем внимательно ознакомиться со всей информацией об игре, собранной нашими корреспондентами.

PIKMIN 2

Оригинальный Pikmin шокировал игровую общественность – это была первая консольная стратегия в реальном времени с уникальной и исключительно удобной системой управления. Да еще и созданная буквально за полгода. Сиквел готовится по принципу «больше, лучше, красивее», однако и в нем есть немало интересных нововведений. Игра появится в продаже уже эти летом, и мы планируем как следует подготовить наших читателей к тому, что они увидят.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

«Рыцари Старой Республики» выпорхнули из-под крыла знаменитой компании Bioware. Вторую часть делает молодая команда Obsidian Entertainment. Молодая, да удалая! Недаром ее основателем является Фергюс Уркхарт (Feargus Urquhart) – бывший президент легендарной Black Isle Studios. На минувшей E3 создатели раскрыли немало секретов относительно разработки проекта. Мы постарались собрать и объединить всю имеющуюся информацию в рамках одного взрывного материала. Ищите в следующем номере!



BEYOND DIVINITY

Крепкие бельгийские парни из Larian Studios уже однажды преподнесли игровой сюрприз, порадовав ролевых маньяков проектом Divine Divinity. Анонс продолжения после успеха (хоть и сдержанного) оригинала не стал неожиданностью. Спустя два года выходит то ли сиквел, то ли add-on – Beyond Divinity. Причем на том же подъеденном молью движке. Сможет ли великолепное игровое содержание, как и в случае с первой частью, перевесить графические недостатки проекта? На этот вопрос мы пытаемся найти ответ в настоящее время.

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

Долго же мы ждали новой серии детектива с братьями Пилотами в главной роли и «1С» внняла мольбам страждущих! В следующем номере вас ждет самая свежая глава из увлекательной истории о знаменитых следователях. Глагол уже за пишущей машинкой. До выхода рецензии осталось ндцать часов! Ничего не понимаю! Аналогично, шеф!

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ CD

☐ DVD

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ____________________

индекс ____________ город ____________

улица, дом, квартира ____________________

телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр"	
с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются



LG
Life's Good
FLATRON™
freedom of mind
FLATRON F700P
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс
Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU


SOLDNER
БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА
НОВАЯ ЭРА КОМАНДНЫХ ИГР.
E3 2002 Best Armour Sim
GC 2003 Best Online game
E3 2003 Best of Show
JoWooD Productions
WINGS
©2004 Jowood productions. All Rights Reserved.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU


The way it's
nVIDIA
meant to be played
СТРАНА
ИГР

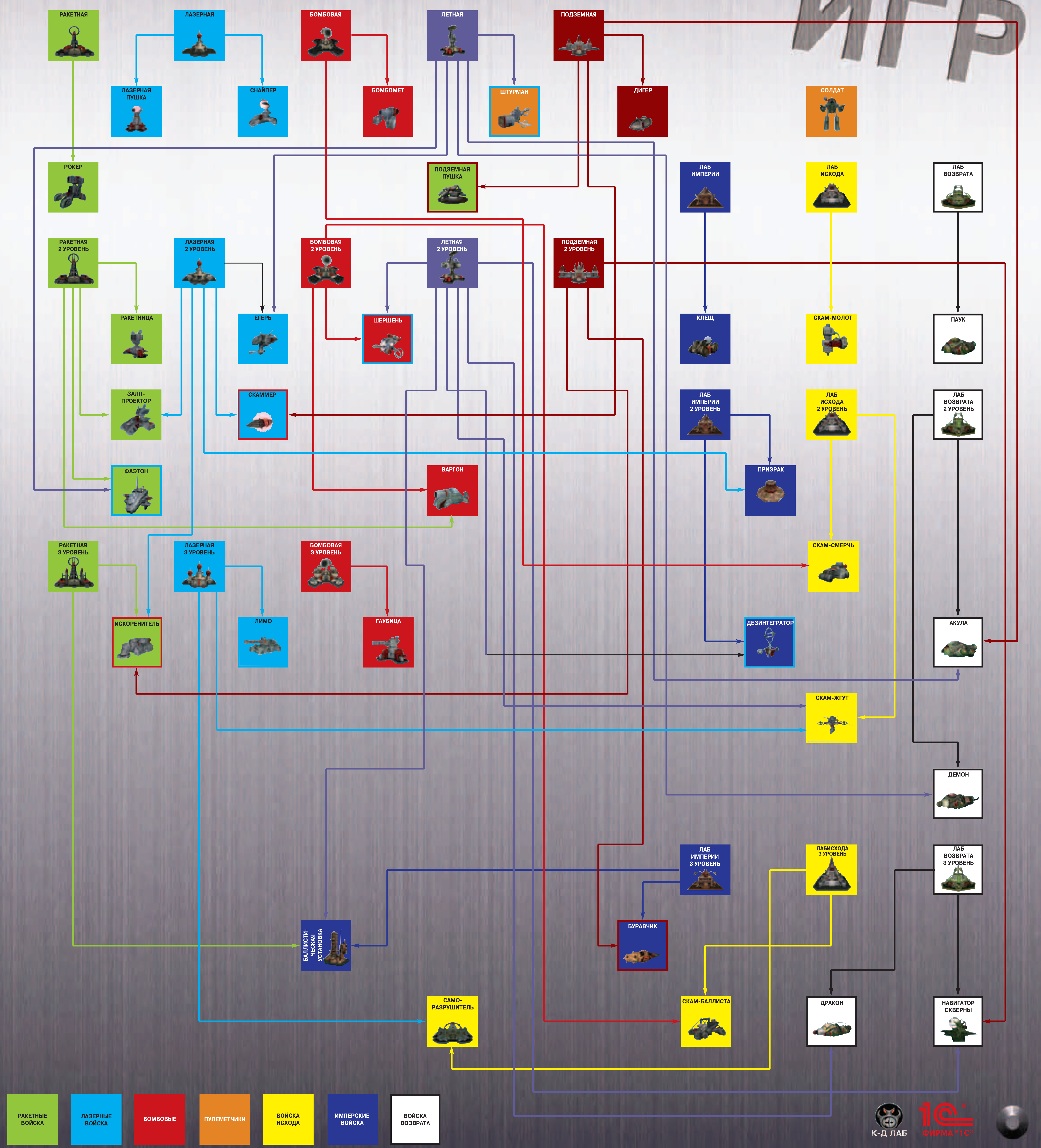

МАГИЯ КРОВИ
СТРАНА ИГР
ФИРМА "1С"
SKY FALLEN
entertainment


СТРАНА
ИГР
HITMAN™
CONTRACTS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
eidos

ПЕРИМЕТР

ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ

ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ



К-Д ЛАБ
ФИРМА "1С"

ИЮНЬ 2004

#11|164

МАГИЯ КРОВИ || MGS 3: SNAKE EATER || BLACK & WHITE 2 || WARLORDS BATTLECRY 3 || HITMAN: CONTRACTS || SINGSTAR || ГАНГСТЕР || RAINBOW SIX 3

СТРАНА ИГР